N EL CD: DRIVER, RUGRATS, ROLLCAGE, TANK RACER,
LOODLINES, RETRO FORCE Y MÁS...

*CD sólo válido en España

¡CONCURSO! *R-TYPE DELTA*
¡20 JUEGOS COMPLETOS!

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 29

975 Ptas.
5,87 €

MC

DRIVER

ANÁLISIS Y DEMO JUGABLE

EMPIEZA LA PERSECUCIÓN!

Lee nuestra opinión y pruébalo!

EVIEW

SYPHON FILTER

n virus arrebatador

EVIEW

SPEED FREAKS

a carrera bufa

PORTAJE

SILENT HILL

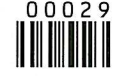
Rey del Terror

¡GENIAL!

FINAL FANTASY VIII

¡Te relatamos nuestras primeras horas de juego!





La revista PlayStation más vendida del mundo

PRONTO EN TUS MANOS









© 1999 INFOGRAMES and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Editorial

«Puede que [la clasificación futura de juegos] pase por instancias legislativas. Ningún parlamento parece muy enterado siquiera de lo que *Pac-Man* constituye, así que no podemos asegurar que nuestras opiniones se vean representadas con conocimiento de causa.» Así hablábamos en *PSMag* 17, hace exactamente un año, en mayo de 1998. La cita pertenece a un reportaje sobre violencia y videojuegos, y no escribíamos por rellenar páginas.

Ahora, por desgracia, aquellas palabras cobran pleno sentido. El Ministerio de Sanidad y Consumo pidió en el Consejo de Ministros de Consumo celebrado en Bruselas el pasado 15 de abril «que se estudie una norma para limitar o prohibir la comercialización y la publicidad de los videojuegos en los que se ensalza la violencia o conductas reprobables (...)».

No pretendemos romper lanzas a favor de la violencia gratuita, pero sí a favor de la información. El propio Ministerio, en su nota de prensa, reconoce: «No existen estudios científicos realizados con el suficiente rigor e independencia que permita determinar sin sombra de duda que el uso de estos juegos (...) causa o pueda causar daños inmediatos o previsibles en los niños y jóvenes usuarios, o inducir a conductas delictivas o reprobables socialmente».

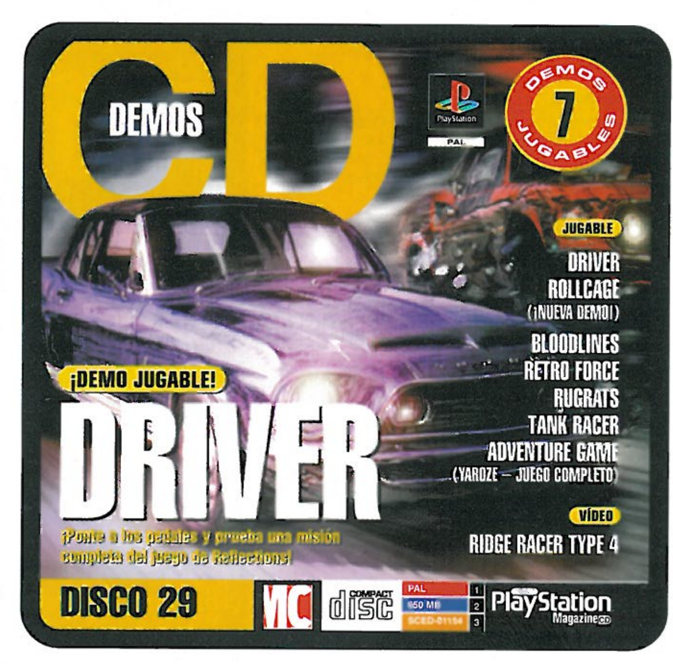
La restricción y/o exclusión de videojuegos sin contar con argumentos fundados constituye una actitud audaz a finales del «objetivo» siglo XX e improcedente en una Europa que se considera democrática. Pero, por otra parte, ¿qué podemos esperar? Hay conflictos en la política europea actual que dejan en el más absoluto de los ridículos esta supuesta tentativa de velar por el pacifismo. Así de lógico es el mundo.

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

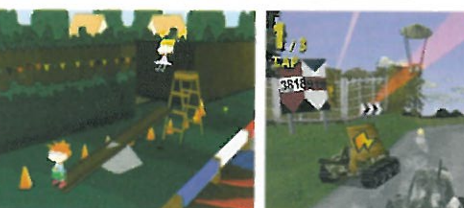


*CD incluido sólo para su distribución en España.



Los títulos de carreras cobran protagonismo este mes, con tres juegos bien distintos en oferta. Para que te despejes de vez en cuando, una sesión de conquista de estandartes y una de entretenimiento para chavales. Todo en la mágica cornucopia que subyace en tu *PSMag* 29.







DRIVER — Jugable
Coches estilo *Destruction Derby* y embates en las calles yanquis. Contempla nuevas repeticiones y experimenta luego con una misión completa.

ROLLCAGE — Jugable
Has jugado una prueba contrarreloj. Corre ahora contra todo un ejército en nuestra nueva demo.

BLOODLINES — Jugable
Captura de banderas en un simulador de deportes futuristas con hombres de largas piernas. No hay nada parecido.

RETRO FORCE — Jugable
Vuelve a la vieja escuela de la mano de este *Force* hiper-armado.

RUGRATS — Jugable
Dos niveles del juego basado en la serie de dibujos *Aventuras en pañales*.

TANK RACER — Jugable
Puede que no sean rápidos, pero desde luego son enormes. Diviértete con 20 toneladas de metal bajo los pies.

ADVENTURE GAME — Yaroze
Otro gran trabajo desde las costas Yaroze. Prueba esta parodia del género de rol ¡completa!

RIDGE RACER TYPE 4 — Vídeo
Admira al rival de *GT* de la mano de Namco. Y el mes que viene... ¡demo jugable!





Sumario

31 mayo 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Alfonso Catena, Quique Fidalgo, Asunción Guasch, Arnau Marín, Albert Lavila, Mike Roberts, Jordi Navarrete, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert, Núria Bansell, Oriol Garcia, Sonia Ortega, Mònica Perés

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de Publicidad: **Elena Cabrera**
Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo

Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

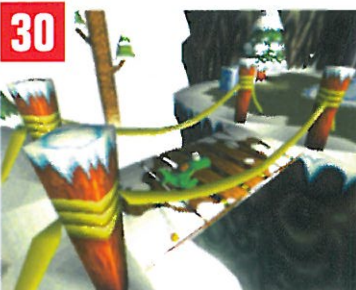
Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *PlayStation Magazine* son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: http:// www.futurenet.com

Solicitado Control O.J.D.





Civilisation 2: Call To Power



Croc 2



GTA London

PRIMER CONTACTO

PREPLAY





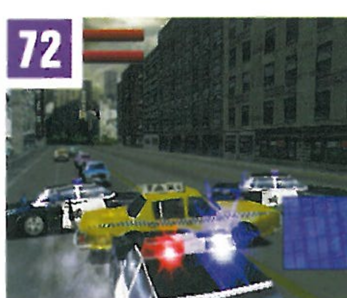
Retro Force



Speed Freaks



Silent Hill



Driver



Rugrats



Street Fighter Alpha 3



Running Wild



Final Fantasy VIII



Populous: El Principio

PLAYTEST



REPORTAJES

SECCIONES

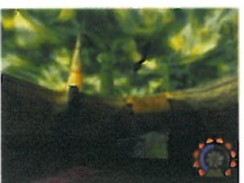
Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



SHADOW MAN

MÁS TINIEBLAS EN PLAYSTATION











De nuevo, *PSMag* hizo las maletas para acercarse a Londres, donde se ha estado desarrollando *Shadow Man*, el próximo trabajo de Acclaim, un título cuyas versiones para PC y N64 se conocían, pero cuya conversión a PlayStation se llegó a poner en duda. Se ha mantenido en secreto hasta ahora, pero por suerte ya es noticia...

Shadow Man es un juego de acción y aventura en 3-D basado en el sórdido cómic homónimo de Valiant. Ambientado en la misteriosa mitología vudú, el título te sitúa en la piel de Mike LeRoi, un licenciado en literatura inglesa que tiene problemas para encontrar trabajo en su campo y abandona la cola del INEM para convertirse en asesino a sueldo a tiempo parcial en los bajos fondos de Nueva Orleans. Pero su «carrera» se verá truncada cuando él y su familia mueren en un accidente de tráfico.

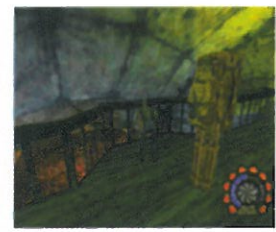
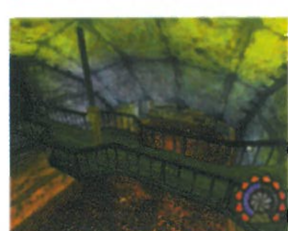
Mientras tanto, Nettie, una poderosa hechicera en el mundo vudú de Nueva Orleans, sueña con el Apocalipsis, el día en que los muertos se levantarán y caminarán sobre la tierra. En su pesadilla ve a cinco asesinos en serie abrir portales entre el mundo de los vivos *(Liveside)* y el de los muertos *(Deadside)*. Y los cinco guían las almas condenadas a través de los portales y los emplean para conquistar el mundo de los vivos.Aterrorizada, Nettie crea la «ShadowMask», resucita a LeRoi y le implanta la máscara en el pecho, transformándolo en el guerrero vudú Shadow Man, cuya tarea es prevenir el Apocalipsis que Nettie vio en sueños cruzando el velo entre el mundo de los vivos y el de los muertos para aventurarse al lugar al que es consignado todo asesino al morir: el Asilo.

Como Shadow Man, tendrás a tu alcance hasta 50 armas distintas, de la Shadowgun a una Magnum 50 Desert Eagle, junto con un bonito y amplio arsenal vudú. La visibilidad de los entornos en el juego es notable: verás perfectamente todo lo que hay hasta la línea del horizonte, y la niebla responde más a un efecto que a un modo de ocultar la falta de profundidad visual. Iguana lo atribuye a su motor VISTA *(Virtually Integrated Scenic TerrAin*, algo así como «terreno escénico virtualmente integrado»), que



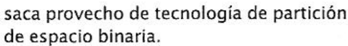









saca provecho de tecnología de partición de espacio binaria.

Desde el Asilo hasta el metro londinense, pasarás una y otra vez del mundo de los muertos al de los vivos, ambos espeluznantes. Cada uno de los escenarios del mundo de los vivos corresponde al lugar de origen de uno de los asesinos en serie, y los entornos del *Deadside* están repletos de cadáveres y zombis.

Te las verás con una creciente complejidad de rutas alternativas y montones de elementos y documentos que examinar, desde textos proféticos de vudú a perfiles de los asesinos en serie pertenecientes al FBI. Y, naturalmente, mucha criatura mala, y todas feas.

Tu objetivo será exterminar al enemigo final, Legion; quitar de en medio a sus cinco matones y sellar las cinco puertas que comunican su mundo con el nuestro, para lo que deberás localizar el Dark Engine, un inmenso generador que se encuentra en algún punto del *Deadside*.

Shadow Man se encuentra al 60% de su desarrollo. Las fases a las que tuvimos acceso están bien concebidas, aunque todavía queda mucho por pulir. El título ha sido diseñado por Iguana Entertainment, los creadores de la serie *Turok*, y se han invertido en él tres años de trabajo. «*Shadow Man* ha sido un placer y un tormento a causa de la profundidad del personaje, que ha supuesto recrear el carácter del héroe original y combinarlo con la jugabilidad de un título en 3-D», señala Guy Miller, director creativo de Iguana.

Podría sonar a clon de *Tomb Raider*, pero Miller no está en absoluto de acuerdo: «*Tomb Raider* es básicamente lineal, un juego de disparos e interruptores, en el que debes ejecutar saltos perfectos porque se te castiga si no lo haces. *Shadow Man* no es lineal, no es un simple juego de disparos e interruptores, no te castiga por saltos imperfectos. Su jugabilidad es una combinación de puzzles y plataformas (un 50%) y de tiros (otro 50%)».

Cierto que deberás cumplir ciertas tareas antes de acometer otras, pero también juegas a través de secciones en las que los niveles pueden completarse en el orden que escojas, e incluso será necesario retroceder y zigzaguear en algunos niveles para completar el juego. Pero, sea cual sea la ruta escogida, todas desembocan en un solo final.

Una de las características curiosas del juego de Iguana es que puedes utilizar ambas manos, lo que resulta bastante más verosímil que lo que estamos acostumbrados a ver. Mientras disparas con una mano, puedes recoger llaves, abrir puertas o cualquier otra cosa con la otra. O, como apunta Miller, «puedes matar con dos rifles; matar con un rifle y con una arma vudú; matar con un rifle en una mano y una linterna en la otra; matar con un rifle en una mano mientras escalas un acantilado con la otra; matar con un arma vudú en una mano mientras sobrevuelas un abismo sujeto a una cuerda con la otra... Las permutaciones de la facultad ambidiestra del protagonista son casi ilimitadas».



El título constará de 20 niveles de dificultad progresiva. Acclaim afirma que estará disponible a lo largo del verano. Se hizo también referencia a la eventual traslación de *Shadow Man* a la gran pantalla. No se concretó ninguna fecha, pero sí se habló del posible reparto, en el que puede que figuren actores como Samuel L. Jackson (encarnando a Mike LeRoi), Whoopie Goldberg (en el papel de Nettie) y Johnny Depp (que no sabemos a quien encarnará. ¿Quizá a Legion? Lo dudamos).

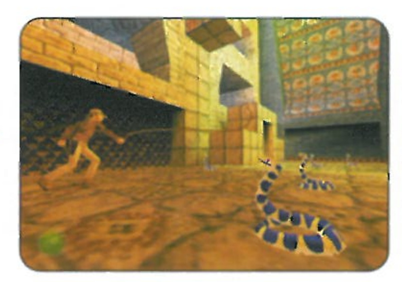


La presentación londinense a la prensa no tuvo desperdicio. Se escogió para ello una iglesia medio derruida con las paredes salpicadas de sangre. Muy oportuno. Tras reunir a los sorprendidos periodistas en una sala del mismo cariz y someterlos a una emisión de imágenes del juego en un par de pantallas gigantes, brotaron llamas por todas partes y surgió de ellas un ser desfigurado, con la boca cosida, que se dirigió hacia el público y comenzó a arder. La bromita casi nos cuesta una visita al psicoanalista. Esto de informar es cada día más difícil.





INDIANA JONES
Y LA MÁQUINA INFERNAL




Año 1947. La Guerra Fría acaba de inaugurarse. El gobierno ruso ha ordenado a los agentes soviéticos que busquen las ruinas de la Torre de Babel. En ellas creen poder descubrir una antigua máquina capaz de abrir un portal interdimensional. Si se activa, el dispositivo desencadenaría una fuerza que despojaría del poder a Occidente. Indy es el único que puede impedirlo.

Poco más se sabe sobre *Indiana Jones y la Máquina Infernal*. Es un título de acción y aventura en 3-D en el que deberemos resolver puzzles, explorar, luchar, guiar una balsa a través de rápidos, protagonizar una persecución de jeeps a través de la jungla y hasta una carrera en vagonetas de mina. Indy podrá arrastrarse, correr, saltar, nadar, columpiarse y escalar. Contará con su látigo y con varias armas más: pistolas automáticas, rifles, un bazooka, granadas de mano y recargas en la cartera, así como objetos útiles que deberá ir recogiendo por el camino. Disfruta de las imágenes mientras intentamos enterarnos de algo más.








MISSION: IMPOSSIBLE
¿MÁS VALE TARDE QUE NUNCA?








Todavía no se sabe, a lo mejor más vale nunca que tarde. *Mission: Impossible* resultó un fiasco en N64 a pesar de las expectativas. Parecía el rival perfecto para *GoldenEye*, pero una vez en la calle se descubrió que no le llegaba a la suela del zapato.

Infogrames opta ahora por convertirlo a PlayStation, aunque asegura que se ha deshecho de los problemas de la versión para N64 y ha diseñado misiones extra más complejas. Si el producto aprueba los test de calidad de Sony, ¿será que la cosa marcha?




















Sólo llamo para decirte...

ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™

DISEÑO EXCLUSIVO

TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR

SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

Savvy™



Mi nuevo teléfono Savvy™ es absolutamente increíble. Puedo hablar durante horas y además enviar hasta 25 iconos para expresar cómo me siento o qué quiero decir. Puedo confirmar una fecha o simplemente decir "hola". Nunca un teléfono había sido tan divertido.

"I've got to admit it's getting better..." **www.philipsconsumer.com**



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

EURO RSCG

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

¿Recuerdas un juego que se llamaba *Metal Gear Solid*? Sí, claro. Apenas acaba de comercializarse por aquí. A veces se nos olvida... Pues bien, Konami lanzará una versión revisada de *MGS* en Japón este verano que se titulará *Metal Gear Solid Integral*. En esencia se trata del mismo juego, pero con varias mejoras: las voces en japonés se sustituirán por las correspondientes en inglés; los subtítulos podrán leerse en inglés o en japonés, a elegir; habrá 300 escenarios en modo de práctica; será posible moverse y atacar desde una perspectiva en primera persona; se proporcionarán misiones extra tras completar el juego y la versión será compatible con PocketStation. Es sólo para que no puedas decir que no estás informado. En Europa y Estados Unidos no asomará la nariz.

Según informes de varias fuentes no oficiales, Capcom planea lanzar un nuevo juego de la saga *Resident Evil* para PlayStation este otoño que se denominaría *Resident Evil: Nemesis*. El juego tiene lugar 24 horas antes de los acontecimientos de *Resident Evil 2*, con lo que explicaría lo que sucedió entre el primero y el segundo juego. Serían buenas noticias para los aficionados a *RE*. No constituiría técnicamente una nueva secuela de la serie, pero tampoco lo es *La amenaza fantasma* y bien que asistiremos a su estreno en las salas.

Sony no mostró nada sobre la PlayStation de

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

¿QUIERES SABER QUÉ SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? EL HOMBRE DE *PSMAG* EN EL ESTE TE LO CUENTA TODO...



Una perspectiva general de la feria AOU. Como la redacción, poco más o menos...

RITMO JAPONÉS

Uno de los eventos más importantes de Japón en lo que a máquinas arcade se refiere tuvo lugar en Makuhari Messe. En esta feria, conocida como AOU *(Arcade Operators Union)* es donde las compañías dedicadas al desarrollo de máquinas recreativas muestran sus próximos lanzamientos de títulos arcade, muchos de los cuales se convertirán a PlayStation.

¿A qué jugaremos mientras esperamos la llegada del nuevo milenio? Pues bien, Capcom presentó un *shoot 'em up* de *scroll* tradicional, *Giga Wing*, y una secuela de *Street Fighter* titulada *Street Fighter III Third Strike*. Este último te ofrece nuevos personajes y un sistema de valoración por grados, que puntúa la actuación de los jugadores de una forma muy similar a la que se utiliza en algunas escuelas (A = Muy bien, D = Muy mal, ven a mi despacho). Por lo demás, no presenta demasiadas innovaciones.

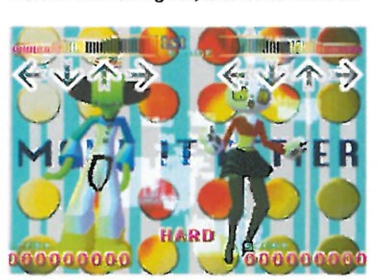
La gran noticia de la feria es la obsesión general por el género de la acción rítmica. Konami, que inició la moda con *Beat Mania*, está trabajando en *Guitar Freak* y *Drum Mania*, dos nuevos juegos de creación musical que pueden enlazarse entre sí para que trasteen dos jugadores a la vez. Konami también desveló *Dance Dance Revolution 2* y *Pop 'N' Music 2*. La vetusta compañía arcade Jaleco descubrió ante los presentes un pequeño mezclador llamado *DJ* muy similar a *Beat Mania*, pero no tan bueno.

Ni siquiera Namco es inmune a la fiebre discotequera. Ofreció una degustación de *Rhythm Groove*, aunque le dedicó más espacio a los aclamados *Point Blank 2* (del que ya se está terminando la conversión a PSX, dado el éxito que obtuvo el original) y el simulador de carreras de caballos *Final Furlong 2* (éste sí que no tiene pinta de pasar a PlayStation: el jugador va sentado en un caballo de plástico... Bueno, ¿a quién le importa?). También estaba expuesto *Bass Angler*, un juego de pesca con caña y todo. ¿Te apetece lubina para cenar? Por cierto, no hubo mención alguna de *Tekken 4*.

KONAMI TE TRAE EL RITMO A CASA

Y seguimos con la música. Konami ha previsto conversiones a PlayStation de sus títulos arcade de creación musical más populares. Ya está disponible en Japón la versión casera de *Pop 'N' Music*, una especie de *Beat Mania* para jóvenes jugadores. Como en el original, tu tarea consiste en crear efectos sonoros de calidad en concordancia con la música, pero aquí, en lugar de controlar la acción por medio de un plato giratorio, dispones de siete enormes botones y obvias indicaciones visuales sobre qué botones golpear y cuándo. Los gráficos y la música han sufrido algunas variaciones, y la conversión para PlayStation añade unos cuantas modalidades y un par de canciones frescas que mezclar.

También está listo para su conversión esta primavera *Dance Dance Revolution*. Lanzado en las recreativas el año pasado, este juego ofrecía al jugador cuatro soportes sensibles colocados en el suelo que debían pisarse siguiendo el ritmo de la música. Si bailas correctamente y mantienes el compás, el personaje de la pantalla realiza vistosos pasos de baile. La diversión está asegurada. Para garantizar su conversión a PlayStation, Konami ha producido un nuevo controlador «de tapete». También ha añadido un modo de edición y otro de práctica. Gracias a Dios...





***Dance Dance Revolution* cautivó a las masas. Aunque los gráficos no son muy buenos.**

DESPLIEGA TUS ALAS

JVC se prepara para el lanzamiento de un gran juego de vuelo japonés, *Let's Be a Pilot*, que se conocerá en Europa como *Wing Over 2*. Se vendieron unas 200.000 copias del título en su país de origen y ocupó las listas de los más vendidos durante cinco semanas. A ver si el mes que viene podemos ofrecerte un PrePlay.



***Wing Over 2* está listo para su lanzamiento. Pero nosotros preferimos *Let's Be a Pilot*.**



«¡Eh, te pareces a mí! Fantasma.»

¡PUÑOS FUERA!

Basado en la famosa serie de cómics manga *Jojo's Bizarre Adventure* creada por Hirohiko Araki, *Jojo's Venture* es una de esas rarezas que de vez en cuando aparecen en PlayStation: un *beat 'em up* de Capcom conversión del arcade original (bostezo).

Bueno, éste aporta algunas ideas nuevas. Como en las series manga, cada uno de los diez personajes tiene un espíritu en su interior al que los jugadores pueden apelar con sólo pulsar un botón. Entonces el espíritu interior sale del cuerpo del personaje y trae consigo una nueva serie de movimientos. Es interesante el hecho de que sólo los espíritus puedan realizar combos mágicos y espectaculares efectos visuales, mientras que los personajes sólo dan patadas y puñetazos como la gente normal. La jugabilidad funciona, así, en dos niveles diferenciados.

El ataque Tandem es también muy prometedor, porque puedes programar, con el juego en pausa, una serie de comandos. A continuación, esos movimientos serán ejecutados por los espíritus, mientras que tu personaje principal realiza otro ataque de manera simultánea. Parece un cruce entre *Dark Stalkers* e *X-Men*. *Jojo's Venture* se lanzará probablemente a finales de año.





TANQUES CON MUCHA MARCHA

Los fans de Enix que esperan ansiosos el lanzamiento del último título *Dragon Quest* deberán conformarse de momento con este magnífico juego de batallas de tanques que se ha lanzado en Japón esta primavera. *Pop 'N' Tanks* es un *shoot 'em up* en 3-D similar a *Twisted Metal* y *Vigilante 8* donde, además de conducir, debes disparar a los vehículos enemigos. Y no hay mucho más. Puedes personalizar tus tanques y grabarlos en una tarjeta de memoria, y así construir tus propias secciones. Hay ocho tanques entre los que elegir, y deberás aprender a manejar cada uno de ellos. Los tanques y los escenarios en 3-D son muy detallados, y tienen el estilo tosco característico de los libros de cómics.





Pues éste es el aspecto que tiene una batalla de tanques de broma... ¡Brooooom!

VAMPIROS VS NEW ROMANTICS

Vampire se ha inspirado probablemente en los legendarios títulos de la serie *Castlevania* de Konami. Se trata de un juego de rol con cierto regusto al Drácula del siglo XIX. La historia presenta a dos familias, los Nosferatu (vampiros) y los Duran (humanos), que han estado enemistadas durante muchas generaciones y que no dan señales de tregua en un futuro cercano. Tu trabajo como miembro del clan Duran es ir en busca de vampiros todo el día y clavarles una estaca mientras estén durmiendo. Por la noche debes acechar las calles para proteger a los viandantes inocentes de una indeseada «no muerte». Para hacer las cosas más interesantes, cada bando tiene sus propias habilidades especiales. Los miembros de Nosferatu pueden convertirse en lobos y murciélagos, mientras que los miembros de Duran pueden cantar y llevar vestidos de color pastel con las mangas arremangadas. La última parte podría no ser verdad.



He aquí Leonardo Di Caprio (arriba) y Beck (abajo) en el sucintamente llamado *Vampire*.

電撃 PlayStation

LAS LISTAS DE DENGEKI*

TOP 10 – VENTAS

1. **Bass Landing** (Ascii)
2. **Takes Of Phantasia** (Namco)
3. **Kashira Moji D** (Kodansha)
4. **Crash Bandicoot 3** (SCEE)
5. **Beat Mania** (Konami)
6. **Simple 1500 Series Vol 1** (Culture Publishers)
7. **Street Fighter Zero 3** (Capcom)
8. **Deep Freeze** (Sammay)
9. **Ridge Racer Type 4** (Namco)
10. **Beat-Mania 3rd Mix** (Konami)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Final Fantasy Collection** (Square)
3. **Dragon Quest VII** (ENIX)
4. **To Heart** (Aquaplus)
5. **Saga Frontier** (Square)

TOP 5 – FAVORTITOS DE LOS LECTORES

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Tales Of Phantasia** (Namco)
3. **Denso Suikoden II** (Konami)
4. **Xenogears** (Square)
5. **Star Ocean 2nd Story** (Enix)

*Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

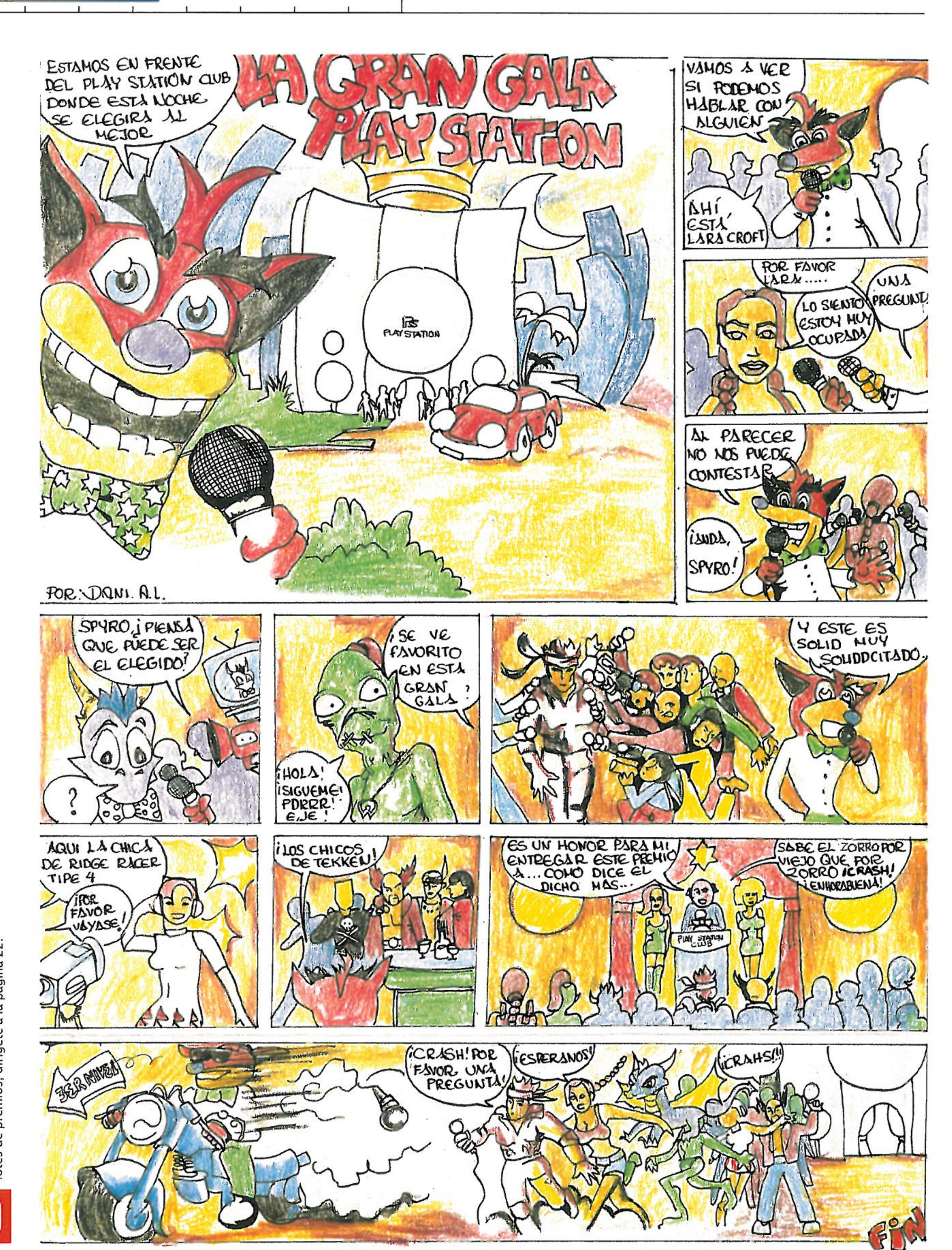
nueva generación en el Tokyo Game Show del mes pasado. Ni hardware ni demos. De hecho, de las paredes de su *stand* colgaban carteles en inglés y japonés dejando claro que no habían traído nada sobre la futura máquina. La compañía concentró sus esfuerzos en la presentación de tres juegos: *Omega Boost* (un juego de disparos de los creadores del mismísimo *GT*; leerás un artículo sobre él en el próximo número), *Um Jammer Lammy* (lo mismo decimos) y *Spyro The Dragon* (su origen yanqui lo convierte por allí en una novedad). Hubo exhibición de la PocketStation y de los juegos con los que es compatible. Lástima que sea todavía tan difícil conseguirla en Japón (sigue agotada...). Sony no presentó *Gran Turismo 2* ni *Ape Escape*. Tendrás información sobre ellos en breve.

Pero, volviendo al tema de la nueva máquina, satisfaremos la curiosidad de los más técnicos. Según Cygnus Solution, Sony coquetea con el sistema operativo Linux (un sistema similar a Unix) para su empleo en una simulación que ayudaría a los desarrolladores a crear juegos para PSX 2 con mayor rapidez. El software de simulación creado por Cygnus, un remedo del chip que se ocultará en el equipo de la futura PlayStation, permitirá a los desarrolladores de juegos escribir código pese al hecho de que el hardware todavía no está disponible. A grandes males, grandes remedios.

PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

OJALÁ OS DUREN LAS GANAS DE DARLE AL LÁPIZ

Ojalá duren, porque vuestros cómics ¡son una pasada! Este mes, Daniel Alonso Lorenzo, de Zamora, nos brinda su particular versión de la fiesta de los Premios de los Lectores de *PlayStation Magazine*. Bonito, ¿eh? Si estás interesado en conocer los resultados de la votación y qué afortunados se han llevado a casa los cinco lotes de premios, dirígete a la página 22.



DICEN QUE LA MUERTE NO CONOCE EL DOLOR...

- Magnífico combate sangriento cara a cara.
- Exploración y resolución de puzzles.
- 16 fantásticos y enormes niveles.

TODO ESTÁ
A PUNTO
DE CAMBIAR

PC CD

PlayStation

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER





Crystal Dynamics, el logo de Crystal Dynamics, Legacy of Kain: Soul Reaver y los personajes relatados son marcas de Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados. "" y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.



Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

¿CONVOCADO O AL BANQUILLO?

UEFA STRIKER: ¡OTRO JUEGO DE FÚTBOL!

Justo cuando *UEFA Champions League* (ver sección PrePlay), un juego de Silicon Dreams —creadores de *Soccer '97* y *Chill*—, apunta directo a las tiendas, aparece otro UEFA en el horizonte. Esto es *UEFA Striker*, el envite de Rage Software. Seguro que te suena ese nombre. Son los desarrolladores que llevaron a cabo títulos como *Darklight Conflict* (8/10, *PSMag* 8), un *shoot 'em up* espacial, o *Kurushi* (8/10, *PSMag* 11), un sorprendente juego de puzzles. Pero no sólo han trabajado en tiros y rompecabezas. Infogrames nos ha presentado en Gran Bretaña la última creación del estudio que esta compañía posee en Birmingham. Allí fue donde surgieron el simulador de deportes futuristas *Dead Ball Zone* (6/10, *PSMag* 19) y *Jonah Lomu Rugby*, un juego de rugby —por supuesto— que nunca llegó a publicarse en España. Son los chicos especializados en deportes, y en esta ocasión han decidido probar suerte con el fútbol.

¿El fútbol? ¿Y quién quiere apostar por el fútbol en PlayStation? ¿Acaso tiene cabida otra tentativa en un mercado saturado de títulos mediocres y coronado por los indiscutibles reyes de Konami y Electronic Arts? La respuesta de los programadores a esa pregunta no iba a ser un «no», claro: «Con *UEFA Striker* intentaremos situarnos al nivel de *FIFA* e *ISS Pro*. La supremacía de estos juegos es evidente, pero creemos que el público está ansioso por encontrar una alternativa viable en que se combinen diversión, realismo y espectacularidad», afirman. Los equipos de *DBZ* y *JLR* llevan dos años trabajando en el proyecto. El producto no tiene mal aspecto: un *engine* completamente nuevo y fluido, infinidad de equipos y selecciones entre los que escoger, gran cantidad de opciones de juego, un buen planteamiento de simulación y cerca de 250 animaciones diferentes. Como sucede con cualquier simulador de deportes actual, se ha recurrido a la captura de movimiento: «Hemos optado por capturar las imágenes de un jugador de fútbol convencional, no de una estrella. Las razones son dos. La primera es, obviamente, económica. La segunda está relacionada con el esfuerzo y el interés que diferencian a una estrella de un jugador humilde. Ambos saben ejecutar los mismos movimientos, pero el jugador de segunda categoría está más predispuesto a despeinarse que una estrella».

Lo que vimos sólo está completo en un 60%, y desde luego podemos certificarlo. De momento, los fallos más evidentes radican en el sistema de control, confuso y poco intuitivo. Los meses que faltan hasta su lanzamiento constituirán el intervalo en que se solucionen este tipo de problemas y, en nuestro caso, se traduzca y doble el juego al castellano. La cosa parece interesante, pero todavía es pronto para sentencias.







[1] Alemania contra Brasil, dos clásicos que se ven las caras de nuevo. [2] A Francia no la detiene ni una tormenta de nieve. Lástima. [3] Croacia. La revelación del pasado mundial.







[1] Un buen ejemplo de la animación. [2] Algunos de los estadios son espectaculares. [3] Volvemos a la nieve. Tiene su parte de protagonismo en *UEFA Striker*, desde luego.

MÁXIMA POTENCIA

¡Ponte en marcha cada mañana con toda la energía que te da Frosties! En tu cuerpo, las vitaminas del grupo B son como una batería, y los carbohidratos son el combustible que necesitas para sacarle el máximo partido a tu cuerpo. Frosties te aporta un montón de carbohidratos y la mitad de las vitaminas B1, B3 y B6 que puedas necesitar al día. Empieza cada mañana con un desayuno potente y ¡sácale el máximo partido a tu energía!



Despierta el tigre que hay en ti.

STAR WARS: LICENCIA PARA RATO

LA AMENAZA FANTASMA SE MATERIALIZA

LucasArts Interactive continúa beneficiándose de su afiliación a la productora de la saga *Star Wars* para llevar a cabo videojuegos sobre ella. Eso tiene sus ventajas y sus inconvenientes. ¿Serán los nuevos intentos dignos de una consola como la nuestra? Demasiado pronto para opinar. Por el momento, lo único disponible son capturas. Y de PC.



Es todo lo que podemos ofrecerte de *Phantom Menace*, por ahora. Continuamos con nuestra novena diaria a Santa Consola del Sagrado Círculo para obtener una beta cuanto antes. Únete a nuestras oraciones.

El título basado en el primer capítulo de la nueva entrega de George Lucas no aparecerá hasta el estreno de la película que le da nombre. Sin embargo, alguna noticia hay. Menos mal.

La primera es que no se lanzará un juego, sino dos. Por supuesto, *Star Wars: Episode I The Phantom Menace* será un título de aventuras. El segundo juego se llamará *Star Wars: Episode I Racer*. Exacto: ¡un juego de carreras! Corrían rumores de que sólo se comercializaría para PC y N64. No obstante, Electronic Arts confirma que se está desarrollando la versión para PlayStation.

En *Phantom Menace* podremos interpretar a cuatro personajes: el célebre Obi-Wan, Qui-Gon Jinn (otro Jedi, maestro de Kenobi), la reina Amidala y el capitán Panaka, aunque la mayor parte de la acción se centrará en Obi-Wan. El juego respeta el argumento de la película, pero ha sido necesario añadir puzzles, enemigos y demás obstáculos para alargar su durabilidad.

Los desarrolladores, Big Ape, se han asegurado de que nuestros caballeros Jedi dispongan de las facultades que les son conocidas, como emplear su mente para influir en los demás o utilizar sus poderes para desplazar objetos. Además, les han dotado de su respectivos sables de luz, obviamente, y sus habilidades de combate son superiores a las de la reina o el capitán.

El título contará con 11 niveles, muchos de ellos con misiones paralelas u objetivos secundarios y terciarios, si es que optas por seguirlos. No hacerlo quizá signifique que te costará un poco más conseguir tu objetivo principal, pero desde luego no es condición necesaria.

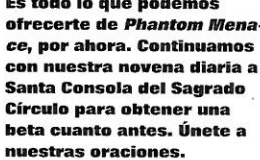
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Los productores del juego han optado por apelar a un público amplio. Nos tememos que eso se traduce en un juego de dificultad relativa y de también relativo aprecio por el purismo. Es probable que los auténticos aficionados a la saga le exijan más de lo que el título pretende dar. Sin embargo, nos parece interesante que el juego incluya un mecanismo para evaluar constantemente si el nivel de dificultad es apropiado para el jugador. Si te lo montas bien, el juego se volverá un poco más difícil. Si eres un desastre, se volverá algo más fácil. Al final se te asigna una puntuación en función de tu actuación, y —dato curioso—, aunque puedes guardar la partida en el punto que quieras, si abusas de la tarjeta de memoria tu nota final bajará.

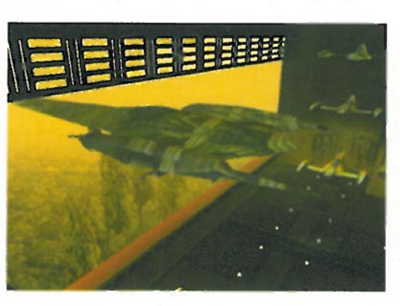
Hasta hace muy poco, se contaba con la conducción de vehículos en algunas partes del juego, pero las fechas son irrevocables y se ha optado por desestimar el asunto.

En nuestro camino por lugares como Naboo, Tatooine o Coruscant toparemos con personajes familiares: Yoda, R2-D2, C-3PO, Jabba el Hutt... La cantidad de voces que oiremos será espectacular. Desde luego, no esperamos que las criaturas que parlotean en los idiomas propios de *La guerra de las galaxias* se doblen al castellano, pero sí que se localicen los diálogos originarios en inglés.

Episode I Racer, por su parte, será un título de carreras arcade y se lanzará algo más tarde. En lugar de reproducir la película al completo, parte de una escena que no dura en realidad más de 15 minutos y la convierte en argumento de todo un juego. Jabba el Hutt dirige un circuito de carreras de POD (o vehículos similares) y, como en la















El título de carreras basado en la película podría convertirse en todo un clásico, pero nos tememos lo peor en su conversión de PC a PlayStation. ¿Apostamos algo? Mejor no, no sería la primera vez que nos equivocamos... Además, errores así no hay quien los lamente.

peli, intentas recuperar tu libertad ganando el torneo de carreras. Jamás un humano ha conseguido la victoria —o participado siquiera— en carreras así. Pero, claro, tú eres Anakin Skywalker, y tienes un arma secreta: la Fuerza.

A primera vista es un *Wipeout* sin armas. Como *Wipeout*, te permite conducir una nave, pero a diferencia de él, los vehículos son algo menos convencionales y las pistas son escenarios de *La guerra de las galaxias*. Todas las naves están compuestas por tres partes: la cabina y dos motores, que están conectados a la cabina mediante cables metálicos y entre sí por tenues rayos de energía eléctrica. Cada parte se ha diseñado por separado, y puede afectar el rendimiento de las demás.

Hay docenas de POD distintos. Puedes escoger entre varios modelos al principio del juego, y cada vez que vences a un jefe podrás pilotar su vehículo en carreras posteriores. También puedes conservar tu nave y actualizarla con una visita a tu mecánico, Watto. Te costará pasta, pero la obtendrás con tus victorias. Si pierdes, siempre te queda la chatarrería. La calidad del material, naturalmente, no es la misma, pero algo es algo. Entre los varios subsistemas que puedes perfeccionar figuran la velocidad máxima, la aceleración, la reparación automática, la ventilación y la dirección.

Hemos dicho que no hay armas, pero eso no significa que las carreras sean inocentes. Abunda el sabotaje. Si no lo practicas, no olvides que sí lo harán tus adversarios. Te empujarán para que te estrelles contra algún muro o te precipites en lagunas de lava, o intentarán que tus motores se recalienten de algún modo. Por cierto, exponer tu nave a la velocidad máxima durante mucho tiempo puede terminar en una bonita explosión (para quien mire).

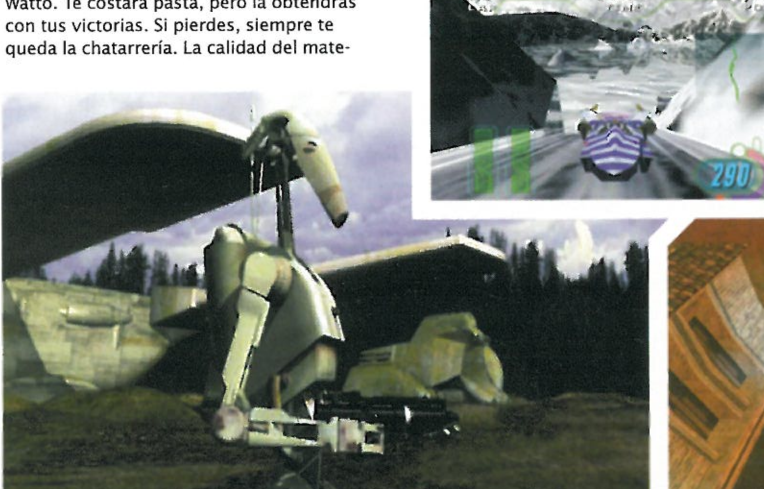
Hay más de 20 circuitos repartidos entre siete planetas (Tatooine será el primero y el último en presenciar tus correrías). Deberás enfrentarte a todo tipo de terrenos, desde pistas en ciénagas, planetas montañosos, gaseosos o nevados. Y, además de tus oponentes, te las verás con obstáculos de la madre naturaleza y jugarretas del clima: lluvias de meteoros, ciclones, lagos de metano, estanques de lava, desprendimiento de rocas... En fin, horrible.



Por el momento, nadie ha conseguido ponerle a este título la mano encima, así que no podemos decir nada sobre su jugabilidad. Espera más noticias en próximos números.



www.starwars.com
www.lucasarts.com







¿QUÉ, HAS GANADO?

CONCURSO *BICHOS*

1. **Carlos Romón Banogón** Móstoles (Madrid)
2. **Miguel Gallego Román** Ames (La Coruña)
3. **Roberto Galeano** Mataró (Barcelona)
4. **Fernando Sánchez Anton** Estepona (Málaga)
5. **Sara Vicente Escudero** La Penilla de Cayón (Cantabria)
6. **Aitor Iturralde González** Durango (Vizcaya)
7. **Juan Bonet De La Fuente** Madrid
8. **Francisco Cobos Álvarez** Almendralejo (Badajoz)
9. **Francisco García** Albacete
10. **Mª Carmen García Gil** Fuenlabrada (Madrid)
11. **Juan Manuel Roses Gil** Barcelona
12. **Christian Hernández** Móstoles (Madrid)
13. **Marta Lucero Jiménez** Barcelona
14. **Ramón García Quiñonero** Puerto Lumbreras (Múrcia)
15. **Carlos García** Cornellà de Llobregat (Barcelona)
16. **Carlos Ferroz Sánchez** Zaragoza
17. **Susana Nortes** Madrid
18. **Javier Roig Carles** Valencia
19. **Carlos Díaz Bosch** Murcia
20. **Eduardo Vidal** Zaragoza

LOS 10 MÁS VENDIDOS

1ª quincena de abril*

1. ***Crash Bandicoot 2* (Platinum)**
2. ***Tomb Raider II* (Platinum)**
3. ***Need For Speed: Road Challenge***
4. ***FIFA 99***
5. ***Bichos***
6. ***UEFA Champions League***
7. ***Resident Evil* (Platinum)**
8. ***Soul Blade* (Platinum)**
9. ***Colin McRae Rally***
10. ***Tekken 2* (Platinum)**

*Información cedida por Centro Mail.

¡PELIGRO, DINOSAURIOS!

EL EQUIPO DE *RE* SE PASEA POR EL JURÁSICO

Atención! El equipo responsable de la aclamada serie *Resident Evil* ha ingresado una vez más en el mundo del terror y la supervivencia, pero en esta ocasión los protagonistas son lagartos prehistóricos, en lugar de purulentas desgracias genéticas. *Dino-Crisis*, como se ha dado a conocer, es otra aventura de suspense mechado de gore. En este título, Regina, una solitaria agente de las fuerzas especiales, viaja a una isla secreta denominada Ibis para investigar el trabajo de un genio desquiciado, el profesor Kirk.

Shinji Mikami, el productor de los títulos *Resident Evil*, es también el responsable de este nuevo juego que, a todos los efectos, podría considerarse el tercer episodio de la saga pese a su título.

El anuncio de *Dino-Crisis* será, sin duda, un gran alivio para los fans de *Resident Evil*, tras el anuncio hace tan sólo unos meses del título *Codename Veronica* en exclusiva para Dreamcast. El nombre de *Dino-Crisis* ha permitido a Capcom —muy inteligente— eludir sus vínculos contractuales y ofrecer más horror a los usuarios de PlayStation. ¡Gracias, gracias! ¿Será, pues, un mero rumor el desarrollo de un tal *RE: Nemesis* (ver «¡Pssst!» en página 10)?





La verdad es que *Dino-Crisis* tiene un aspecto muy parecido a *Resident Evil*. Y estos bichos son tan terroríficos como los zombis.

DEBILIDAD POR LOS RALLIES

LOS CREADORES DE *MOTORHEAD* PASAN AL BARRO



Ya lo anunciamos el mes pasado. Los desarrolladores suecos Digital Illusions —creadores de *Motorhead*, un título de carreras futuristas— están trabajando en un nuevo título de conducción para Infogrames. El título, cuyo lanzamiento está previsto para el próximo mes de julio, incluirá tres modalidades diferentes de campeonato, detallados datos de simulación y, a juzgar por el aspecto de estas imágenes, unos gráficos más que potables. El glorioso reinado de carreras polvorientas de *Colin McRae* podría llegar pronto a su fin. *Rally Masters* entra en escena.

Realismo templado con jugabilidad parece ser la clave de los rubios creadores. Y así parece corroborarlo el presidente de Digital Illusions, Fredrik Liliegren, que sin pensarlo dos veces montó en un coche de rallies junto al célebre piloto Didier Auriol para sentir la emoción de las carreras en propia piel. Ahora planea utilizar esta experiencia para conseguir que el motor de *Rally Masters* funcione a la perfección. El equipo ya está trabajando con las variables y continuarán haciéndolo hasta conseguir que el título ruja con furia.

Además de los tres modos de campeonato, *Rally Masters* ofrecerá también las opciones Time Attack, coche fantasma y competiciones para dos jugadores, así como un editor de pistas para personalizar los circuitos que te permitirá crear tus propias competiciones. El título final incluirá 22 vehículos (cada uno de unos 750 polígonos) y más de 50 pistas.

Si se añade a todo esto una explosión de efectos visuales (como reflejos, grava que salta, salpicaduras de agua, matices en los colores, indicaciones, humo, lluvia, etcétera), obtendremos un prometedor juego de carreras.


DESCUBRE
TU LADO
PIAGGIO
NRG
Extreme
Pon en marcha la potencia, libera tus energías, siente como tu pulso se acelera cortando el viento, conquistando espacios dentro y fuera de la ciudad.
Súbete a un Piaggio NRG Extreme, un scooter joven, deportivo con las máximas prestaciones.
DDS
Double Disc System
NRG
eXtreme
PIAGGIO
Piaggio rueda con SELENIA
PIAGGIO
NUEVO NRG, 2 versiones: Agua-Doble Disco y Aire-Disco/Tambor.
Homologado para 2 plazas - Hueco Portacasco
Solicita en tu punto
Piaggio tu tarjeta amiga



3er ANIVERSARIO
DIVERTIENDA
DIVER tienda
Hugo
7.490 Ptas
¡GRATIS!
UNO DE ESTOS REGALOS
AL COMPRAR CUALQUIER
JUEGO ANUNCIADO EN
ESTAS PÁGINAS
* Promoción válida hasta el 24/05/99
TE MEDIA
JUEGO CRUZ MADERA
JUEGO AJEDREZ MADERA VIAJE
BOLIGRAFO STYB TABALLPEN
BOLIGRAFO STYB FIXING PEN

HEART OF DARKNESS



4.690

MEN IN BLACK



5.690

METAL GEAR



8.490

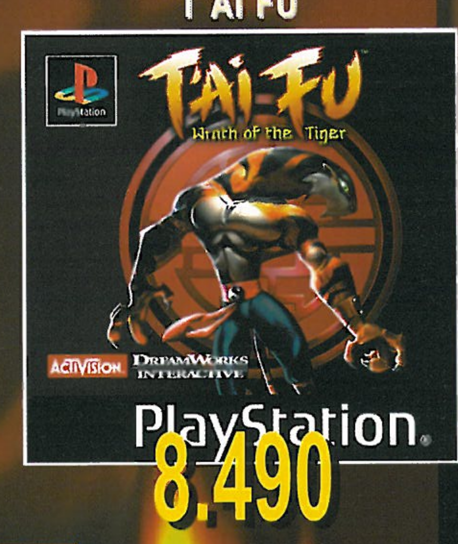
*LAS PROMOCIONES SON VÁLIDAS HASTA EL 24 DE MAYO DE 1999

RESIDENT EVIL 2



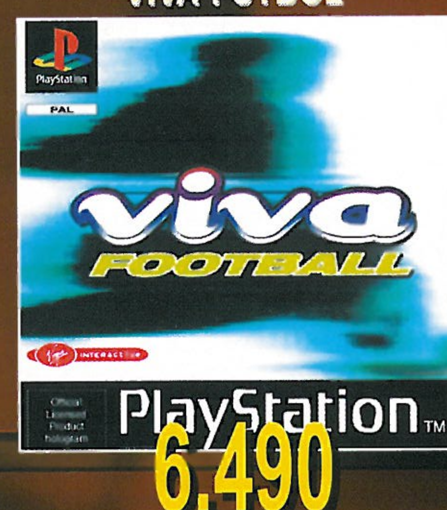
7.490

T'AI FU



8.490

VIVA FUTBOL



6.490

CAT Web http://www.divertienda.com

GAME BOY pocket

GAMEBOYPOCKET COLORS

7.750



DISPONIBLE TAMBIÉN EN:





MARMOL



16.990

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

ALICANTE	965230210	ALICANTE	Calvo Sotelo, 5
ALICANTE	965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE	966662323	ELCHE (NUEVA APERTURA)	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁD	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID	918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
G UADA	949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAG	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAG	952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAG	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAG	952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAG	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAG	952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAG	952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAG	952870880	RONDA	Jose María Castelló, s/n
PAM	948172074	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15
SE	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27







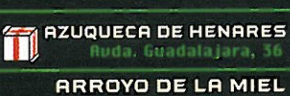
























LOS PREMIOS *PSMAG*: «LA NOCHE ES NUESTRA»



TEXTO: *PSMAG* FOTOGRAFÍAS: QUIQUE FIDALGO

NUNCA HABÍAMOS ACTUADO DE CRONISTAS DE NOSOTROS MISMOS. DEBERÍAMOS HACERLO MÁS A MENUDO, BARRA LIBRE INCLUIDA. EN REPRESENTACIÓN DE LOS LECTORES, POR SUPUESTO...

Por fin! Tras más de dos años de duro trabajo, *PlayStation Magazine* decidió sacar sus mejores galas del armario y convocar a toda la industria española del videojuego a la *I Edición de los Premios PlayStation Magazine*. Cual Dorothy Chandler Pavilion, el Mad Café Club de Madrid extendió la alfombra roja (es broma) para recibir el esperado veredicto de los galardones. Pero eso vendrá luego... Ahora, centrémonos en el evento.

A la fiesta asistieron más de un centenar de invitados. O sea, que respondió a las expectativas. Temíamos que sólo se presentara por allí la jefa de redacción, por no dejar a la directora sola ante el peligro. Ésta se empeñó en iniciar la gala con unas palabras (oh, cielos...): «Gracias a todos y a todas por venir... bla, bla; es la primera vez que nosotros... bla, bla; los auténticos protagonistas son nuestros lectores...; queremos agradecer el esfuerzo de nuestros colaboradores...; el apoyo de nuestras primas *PlayStation Power* y *PlayStation Max*...; a partir de mayo nuestra tirada será de 175.000 ejemplares mensuales...; somos los mejores... bla, bla, bla». En algún momento, por fortuna, se le acabó la cuerda.

Y llegó el momento de desvelar los nombres de «Los Elegidos». Ellos, los predilectos, recibieron como premio nuestro trofeo, una reproducción en metacrilato de la consola gris, una exquisitez reservada sólo para los mejores, una auténtica pieza de coleccionista... El cacharro pesaba un quintal. En total fueron 12 los que tuvieron que cargar con él, y algunos golosos incluso repitieron (ver «Tu veredicto» en páginas 24 y 26).

Los representantes humanos de los programas virtuales subieron raudos al escenario para recoger sus trofeos y disfrutar de su minuto de gloria (algunos incluso se adueñaron del micro), mientras un vídeo resumía en una pantalla gigante las excelencias del título laureado. Muchos aplausos, mucho foco, mucho flash, mucha música... Lo normal.

Todo estuvo muy bien, pero lo divertido llegó entonces: por extraños designios del azar, cinco invitados se vieron amablemente impelidos a ocupar el escenario para tomar parte en ¡un concurso sobre conocimientos de PlayStation! Los recelosos participantes se tranquilizaron al escuchar la primera pregunta, una pregunta elemental, casi un insulto: «¿Cuáles son los símbolos de PlayStation?» (por algo teníamos que empezar...). Pero luego se fue incrementando poco a poco el grado de dificultad. Lástima que no llegásemos al tercer grado (nos reservábamos perlas como cuál era la diferencia principal entre *Street Fighter Alpha 2* y *Street Fighter Ex Plus Alpha*...).

Aun así, más de uno intentó copiar al de al lado, como en el cole. También sospechamos que más de uno






[1-4] Puesta en práctica del arte de la conversación. También hubo prácticas de masticación, ingestión de líquidos, bailoteo...

se equivocó a propósito, quizá por aquello de «más vale una retirada a tiempo...». Es igual, nadie se quedó sin premio. La más afortunada se hizo con un viaje de tres días a Palma de Mallorca, como en los tiempos del *Un, Dos, Tres*. El resto se llevaron puestos un reloj Time Force, un escáner Umax, un teléfono móvil Motorola y un par de gafas Sting. También saludamos a papá, a mamá, a Pepito...

TU VEREDICTO

¡Gracias, gracias, distinguido lector, por tu colaboración! No, en serio: ¿cómo se supone que íbamos a convocar unos premios de los lectores sin lectores? Bueno, podríamos haberlos convocado sin lectores, así nos habríamos ahorrado abrir una por una las ¡tres mil y pico cartas! que recibimos con los votos. Eso nos pasa por creernos lo de la soberanía del pueblo...

Los resultados, la verdad, han sido sorprendentes en algunos apartados y previsibles en otros. Vamos allá. En la categoría de Mejor Juego PlayStation de 1998 optamos por conceder tres galardones. La razón era simple: os costó lo vuestro la decisión. Los porcentajes de voto de los tres primeros títulos se acercaban entre sí peligrosamente. Comprendemos que no haya sido fácil escoger. *Gran Turismo* obtuvo casi un 18% de los votos, mientras que *Tekken 3* conseguía un 11% y la tercera aventura de Lara superaba a *Resident Evil 2* por apenas un 1,20%.

El Mejor *Shoot 'em Up* de 1998 fue, en vuestra opinión, *Apocalypse*. No os lo vamos a discutir, aunque tampoco nos extraña que los votos fuesen más homogéneos en esta categoría. Aquí ha habido gustos para todo: *Colony Wars Vengeance*, *Armored Core*, *Duke Nukem: TTK*,

«AND THE WINNER IS...»

- **Mejor Juego PlayStation 1998**
  Primer Premio: *Gran Turismo*
  Segundo Premio: *Tekken 3*
  Tercer Premio: *Tomb Raider III*
- **Mejor *Shoot 'em up* 1998**
  Apocalypse
- **Mejor Juego de Deportes 1998**
  FIFA '99
- **Mejor *Beat 'em up* 1998**
  Tekken 3
- **Mejor Juego de Carreras 1998**
  Gran Turismo
- **Mejor Personaje 1998**
  Lara Croft (*Tomb Raider III*)
- **Mejores Gráficos 1998**
  Gran Turismo
- **Mejor Banda Sonora 1998**
  FIFA '99
- **Juego Más Adictivo**
  Crash Bandicoot 3
- **Juego Más Original**
  Music



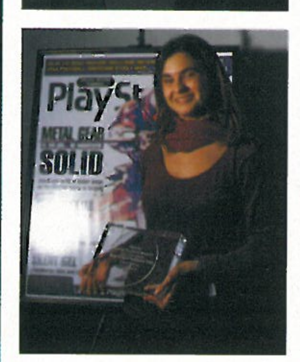

[1] A la izquierda, el indiscutible Alonso Caparrós, que tuvo a bien animar el cotarro. [2] El equipo A, condecorado por su valor.



James Armstrong, Presidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España.



Javier Martínez-Avial, Director de Marketing de Sony Computer Entertainment España.



Alicia Sanz, Jefe de Relaciones Públicas de Sony Computer Entertainment España.



Angélica Sánchez, del Departamento de Marketing de Sony Computer Entertainment España.



Cristina Infante, del Departamento de Marketing de Sony Computer Entertainment España.





Los invitados a concurso. Lo más divertido de la noche. [1] «Oye, hola... ¿Te sabes la segunda?» [2] «¿Y tú qué vas a poner?» [3] «Jo, es que no doy una...»

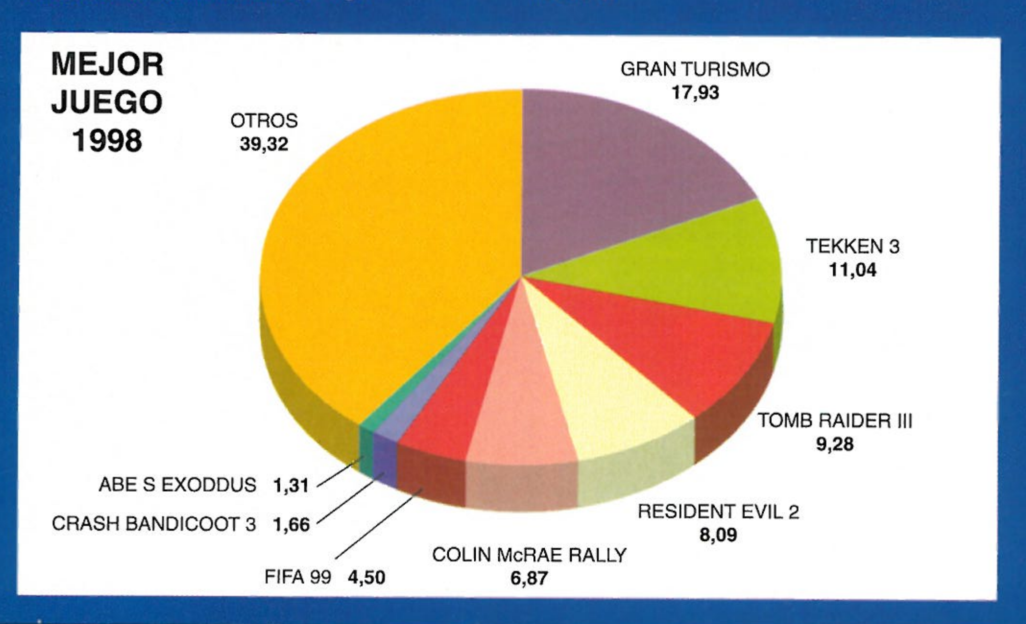
R-Types, *Point Blank*... Y la lista sigue y sigue. No puede decirse, pese a la calidad indiscutible del elegido, que existiera un favorito preclaro en una categoría como la de mejor juego de disparos. Por otra parte, no deja de ser un apartado difícil de aislar, hoy por hoy, de los géneros de aventura, aventura y acción en 3-D, aventura y acción en 3-D con puzzles y plataformas, aventura y acción en 3-D con... En fin, eso.

Si hay un género en el que la consola de Sony disfrute cuantitativa y cualitativamente ése es el de los deportes. Y ahí quizá hubiese alguien esperando encontrar votos para todo tipo de disciplinas. Pues no. Los simuladores de fútbol se han llevado la palma, como era de esperar —con tres honrosas excepciones, aunque simbólicas, dado el porcentaje: *snowboarding (Cool Boarders 3)*, baloncesto *(NBA Live 99)* y ¡golf! *(Everybody's Golf)*—. Lo que no entendemos es la abismal diferencia entre lo cosechado por *FIFA 99* (53,4%) y los votos que han recaído en *ISS Pro 98* (11,2%) Nosotros no lo habríamos tenido tan claro...

En cuanto al rey de la lucha, no había ninguna duda. Si los dos primeros *Tekken* resultaron insuperables, la tercera parte no podía ser una excepción. *Tekken 3* fue una de las mayores alegrías del año, y también uno de los juegos más esperados de la historia de PlayStation. Ha conseguido una mayoría aplastante: el 51,82% de los votos. El 48,18% restante se ha desgajado entre multitud de títulos, casi todos con porcentajes por debajo del 1%. No había mucho que argüir.

Deberíamos haberlo imaginado: en una categoría como Mejor Juego de Carreras 1998 la corona iría a parar a... Un momento, ¿*Gran Turismo* otra vez? Vale, de acuerdo. Pero nos satisface comprobar que el reinado está reñido también entre vosotros (en redacción el tema suscitó polémica de sobremesa durante una buena temporada): *Colin McRae* ocupó el segundo puesto, y a muy poca distancia del campeón. Sólo los separan un 3,31%. Apasionante, ¿no? ¿No?

Con la categoría Mejor Personaje de PlayStation 1998, *PlayStation Magazine* pretendía instar a los lectores a escoger su personaje favorito del año por su carisma, su personalidad o su simpatía. Un personaje que el año próximo, quizá, tenga distinto nombre. De todos modos, lo confesamos: imaginábamos que repetiríais el voto a Crash y, en cambio... ¡habéis coronado a Lara! Larita, la niña bonita, ¡qué contenta se ha puesto! Estaría encantada de daros un abrazo y un beso a cada uno si no fuera porque, al término de la primera ronda, ya tendría el carnet del Imserso en la cartera. Crash ha quedado en un digno segundo puesto. Spyro, Abe, Fortesque y los chicos de *RE2* también quedaron reflejados en la votación. Justo y necesario.



Un clásico de la lucha en 3D

BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEW AGE-

• Más rápido • Animación de los personajes más suave • Mejor definición •
• Más personajes para jugar: 9 + 2 ocultos • Más movimientos de lucha •
• Modo Beast Drive más espectacular • Más de 400 imágenes •

© 1999 Hudson Soft Company Limited. Todos los derechos reservados.





Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



José Carlos García, Jefe de Ventas de Sony Computer Entertainment España.



Mercedes Rey, Directora de Producto de Proein.



Óscar del Moral, Jefe de Relaciones Públicas de Proein.



Roberto Rollón, Director de Marketing de Electronic Arts.



Teo Alcorta, Jefe de Producto de Electronic Arts.

La vertiente gráfica de los videojuegos justificaba la presencia de una categoría como el premio a los Mejores Gráficos de un videojuego PlayStation. Y el de 1998 lo ha recibido... *Gran Turismo*. Vaya sorpresa, ¿eh? Valga señalar que *Tekken 3* le seguía de cerca en la clasificación, así como *Tomb Raider III* y *Resident Evil 2*. Ha sido una dura batalla. Nos limitaríamos a subirlos al podio a todos juntitos.

Pero hay otro aspecto que ha cobrado importancia en la creación de un producto de software para PlayStation: la música. Desde los comienzos de PlayStation, la música y los videojuegos han ido uniéndose paulatinamente hasta convertirse, casi, en una misma cosa. Lo vimos con las series *Formula 1* y *Wipeout* de Psygnosis, y este año habéis resuelto que la Mejor Banda Sonora de 1998 sea la de *FIFA 99*. Nada que objetar. Pero la de *Gran Turismo* le pisa los talones. Y tampoco objetamos nada.

¿Y cuál es el Juego Más Adictivo de 1998, el que os ha tenido más obsesionados, el que no habéis podido olvidar hasta verlo terminado? *Crash Bandicoot 3* tuvo pendientes del pad al 11,25% de los votantes, pero la adictividad es algo difícil de valorar. Las decisiones, excepto en los casos de *RE2* (10,5%) y *TR3* (8,3%), se han visto distribuidas en pequeñas dosis entre la tira de títulos: *Abe's Exoddus, FIFA 99, MediEvil, Tekken 3, Spyro, Colin, GTA, GT, Tombi, Tenchu*...

La larga historia de los videojuegos ha llevado a muchos a creer que toda innovación era impensable. Cierto que hay secuelas y refritos a mansalva. Sin embargo, la originalidad existe. Son varios los títulos que han cambiado de forma radical el modo en que concebimos nuestra consola. El escogido para representar al Juego Más Original de PlayStation 1998 ha sido *Music*, pero también tienen su papel en la historia PlayStation productos como *MediEvil, Tenchu, Spyro, Kula World, GT, Point Blank*...

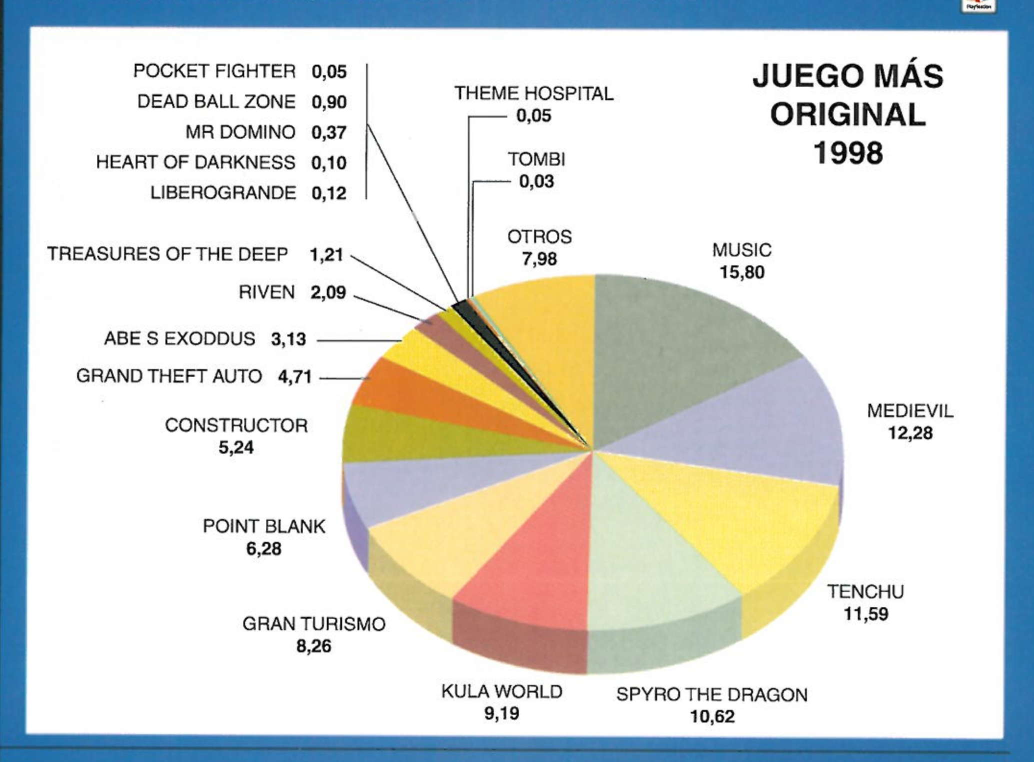
Ahora que los trofeos reposan en algún lugar destacado —más nos vale— de las oficinas de la industria española, empezamos a pensar en la «Segunda Edición de los Premios de los Lectores de *PlayStation Magazine*» (nos encanta esta longaniza de título, recuerda a pelis como *Aún sé lo que hicisteis el último verano al borde de un ataque de nervios*). No estaría de más que nos enviarais sugerencias sobre nuevas categorías o cualquier detalle que os parezca de interés. A nosotros, de hecho, nos haría gracia incluir un premio al Mejor Juego Localizado en Castellano 1999...

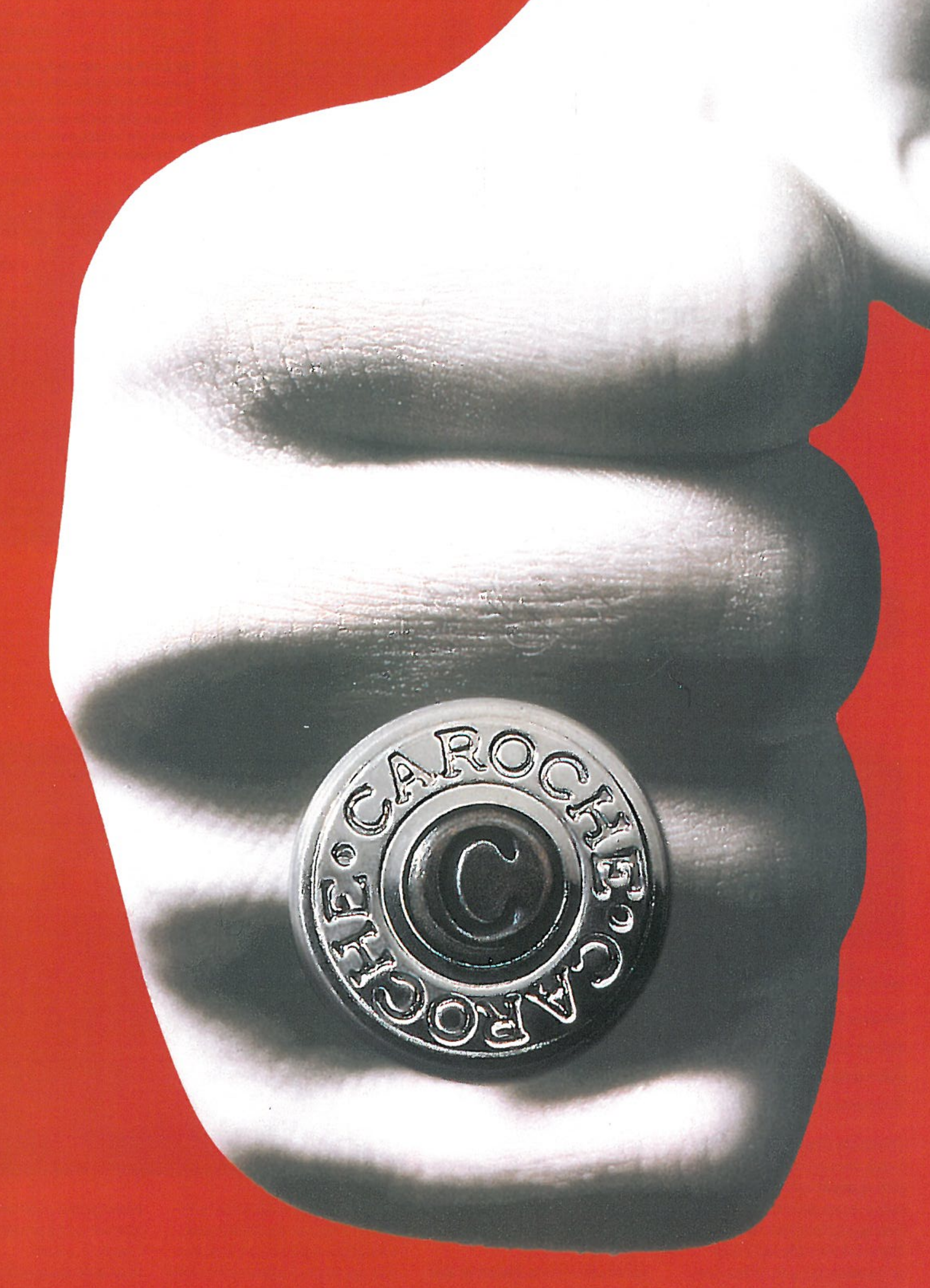
TUS PREMIOS

Aquí están los cinco dichosos que se llevan a casa un lote cuasi navideño. Si tu nombre no figura en la lista, quizá lo haga la próxima vez.

José Carlos Martínez Vaquerizo, de Madrid, ha ganado 1 motocicleta Derby Predator, 1 reloj Time Force, 1 consola, 1 estuche, 1 porta-CD, 1 camiseta y 1 gorra PlayStation y los juegos *Crash Bandicoot 3, Tomb Raider 3, ISS Pro '98* y *Formula 1 '98*.

Cibrán Pintos Dacunha (Vilaboa, Pontevedra), **Virginia Agueda Montejo** (Valladolid), **Juan Miguel Felipo García** (Zaragoza) y **Francisco Javier Sánchez Juárez** (Berja, Almería) han conseguido: 1 reloj Time Force, 1 estuche, 1 porta-CD, 1 camiseta y 1 gorra PlayStation y los juegos *Crash Bandicoot 3, Tomb Raider 3, ISS Pro '98* y *Formula 1 '98*.




contemporary jeans
CAROCHE · CAROCHE ·
C
CAROCHE
e-mail: caroche@carochejeans.com





[1] Empieza a construir. [2] Alíate con algún imperio pacífico y no demasiado poderoso. Los americanos, por ejemplo. [3] Constrúyete una nueva maravilla. [4] Nombra diplomáticos que monten embajadas, soborna a las unidades del enemigo, incita revoluciones y roba secretos. [5] Los jinetes te servirán para explorar un continente que, de momento, no tiene carreteras.

CIVILIZATION II

Por fin llega a PlayStation *Civilization II*. ¡Juguemos a ser Dios!





[1] La alfabetización es importante. [2] Panorámica de una de tus ciudades. [3] Qué bien dilapidas, muchacho.

Género: Estrategia

Editor: Proein

Fabricante: Microprose

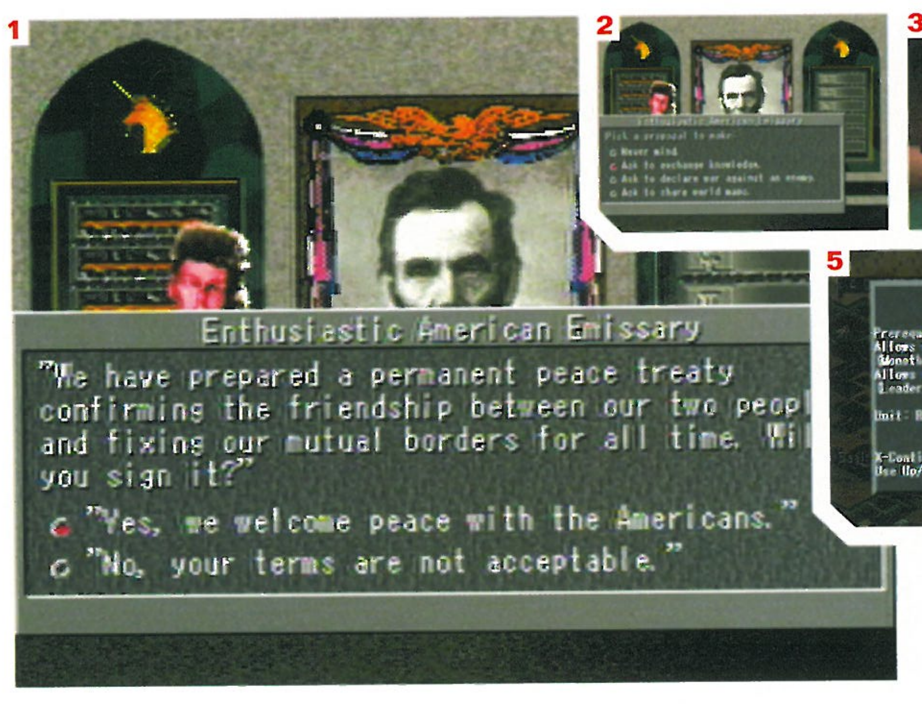
Disponible: Sí

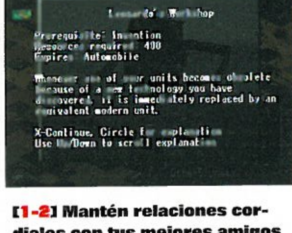
Civilization II es una odisea de 7.000 años en la que contemplas el desarrollo de la vida humana desde los hombres de Neandertal vestidos con pieles hasta la invención del transporte espacial, y en la que conquistas el mundo y sus habitantes. La productora del juego, Eveline Cureteu, nos da más detalles.

Decían que Civilization II era imposible. ¿Cómo demonios habéis logrado encajarlo en PlayStation?
¿Quién decía que era imposible? Desde luego, conservar la misma jugabilidad adictiva y adaptar el juego a un nuevo sistema presentó dificultades en la programación. Pero, ¿cómo iba el refrán? Querer es poder.

Vaaale, lo dijimos nosotros. ¿De qué va Civilization II?
Civilization II es lo que más te acercará a desempeñar el papel de deidad. Como creador y gobernante de tu civilización, controlas todas las decisiones que la llevarán a prosperar, vencer a sus enemigos y lograr la victoria absoluta. Controlas la economía, la investigación científica, la diplomacia en asuntos exteriores, la expansión militar, la exploración, el bienestar de tus súbditos, qué producir, qué construir... Todo.
Aparte de los enemigos —las civilizaciones rivales que tienen las mismas ganas de establecerse que tú—, encontrarás cantidad de desafíos más,







[1-2] Mantén relaciones cordiales con tus mejores amigos y estarán dispuestos a desvelarte sus conocimientos sobre el mundo e información vital para tus conquistas. [3] Su trono, majestad. La gente te devolverá los cumplidos con útiles obsequios si les haces la pelota. [4-5] Tranquilo: todo esto estará en español.

como las disensiones internas, el hambre, la polución, la superpoblación, los residuos y la corrupción. Tu meta final determinará tus estrategias y decisiones a lo largo del tiempo. Es un juego muy complejo, pero a la vez es tan sencillo que cualquiera lo puede comprender y disfrutar.

¿Qué es lo que hace de Civilization II un clásico en potencia?
Yo diría que es la jugabilidad y el gancho general del juego los que lo han convertido ya en un clásico en PC. La curiosa combinación de decisiones complejas y la sencillez de conceptos con los que todo el mundo se familiariza.

¿Es una conversión directa de la versión de PC?
Sí y no. Hemos empleado los mismos elementos para la lógica del juego para conservar la jugabilidad, pero hemos tenido que cambiar otras cosas (la interfaz, por ejemplo) para que se ajusten mejor a PlayStation.

¿Se ha eliminado algo?
Lo mínimo posible: no hemos podido incluir los argumentos en la versión para PlayStation, y tampoco encontraréis el modo multijugador. Tuvimos que tomar decisiones difíciles para que todo encajase...

¿Hay novedades respecto a la versión para PC?
Hemos rediseñado la interfaz para ajustarla a los controles de PlayStation. Me gusta el hecho de que la pantalla no esté tan llena, pero aun así se obtiene toda la información necesaria. Una adición interesante es el modo para principiantes. Hay pequeñas mejoras aquí y allá. Lo más probable es que nadie las advierta, pero en general contribuyen a mejorar la jugabilidad.

¿Compatibilidad con el ratón? ¿Soporte del Dual Shock?
No. En esta área, la falta de tiempo y los límites técnicos han llevado también a decisiones drásticas. De todos modos, no creo que afecten el placer de jugar con *Civilization II*.

¿Cuál es la mejor parte del juego?
Uno de los aspectos más atractivos es que, hasta cierto punto, puedes moldear el juego en función de tu personalidad: tu meta final y tus estrategias dependen de cuán sanguinario o explorador seas. Uno de mis momentos favoritos es cuando consigues robar una tecnología o un avance sin que descubran a tus espías: sientes satisfacción y alivio a la vez. O cuando descubres un pueblo, los bárbaros te rodean y no tienes idea de si sobrevivirás a sus ataques.

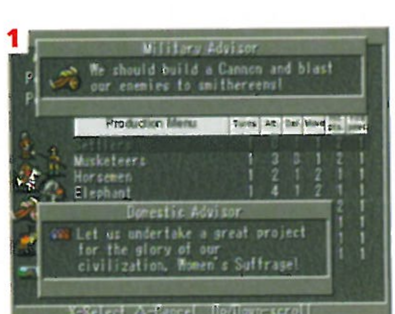
En cuanto a aspectos técnicos, ¿qué es lo que más te enorgullece?
Si queréis que os diga la verdad, me siento orgullosa de todo. Diseñar el producto en Japón esperando que tenga éxito en el mercado estadounidense y traducirlo a la tira de idiomas [*PSMag*: también al castellano] es cualquier cosa menos tarea fácil...

Cuéntanos algo que no hayas dicho nunca a nadie.
Hemos incluido un truco en la versión PlayStation para cuando tengas problemas económicos. Pero no puedo desvelar más o ya no sería un secreto...





[1] Verdes helechos decoran tu residencia imperial. Quédate aquí un rato a saborear el dulce néctar de tus éxitos. [2] O si prefieres, siéntate encima de una piedra.







[1] Da autoridad a las señoras y tus ciudades serán más productivas. [2] Bonita pandilla. [3] ¿Están tus ciudades en la lista de éxitos?

[1] Locura tridimensional mientras el reptil aventurero salta hacia atrás. [2] Equitación sobre bolas de nieve. [3] La cámara mantiene al héroe en el centro de la acción. [4-5] Los escenarios parecen enormes, pero ¿de cuánta libertad dispondremos?

CROC 2

¡Alerta roja! El cocodrilo saltarín vuelve por otro pedazo de gloria.

Género: Aventura en 3-D

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Argonaut Software

Disponible: Junio

Ha pasado más de un año desde que Gex, aquel reptante explorador adicto a la tele, conquistara los corazones de jovencitos y jovencitas de metro y medio. Ahora que ha vuelto... ¿qué nos ofrecerá? ¿Una diversión de miedo o un muermo aterrador? No nos sorprendería que en Argonaut pensaran lo primero.

Descríbenos el juego en 100 palabras.
El juego se sitúa algo después de *Croc 1*. Un día, mientras juega en la playa con sus amigos Gobbo, descubre una botella en la orilla que contiene un póster con una huella de cocodrilo y, debajo, las palabras «Hemos perdido a Croc. Ayuda, por favor». Los Gobbos deciden ayudar a Croc a encontrar a sus padres. Mientras tanto, los leales Dantinis están intentando averiguar cómo rescatar a su maestro Baron Dante de una dimensión lejana. Si lo logran, no le va a gustar para nada.

¿Algún elemento nuevo en cuanto a la acción que lo distinga de la multitud?
La variedad. *Croc 2* sólo dispone de entre un 50 y un 60% de niveles de estilo correr y saltar. El resto del juego lo completan cantidad de puzzles geniales y etapas especiales que van desde guiar rebaños de ovejas hasta practicar el vuelo libre. Todas estas etapas se engarzan en la historia para evitar la sensación de pegote que producen algunos juegos.

¿Por qué deberíamos escogerlo ante otras alternativas?
Porque fuimos los primeros en presentar un juego de plataformas en 3-D en PlayStation y eso nos dio una gran ventaja respecto a los demás. Con *Croc 2* hemos ampliado el juego en todas direcciones. No se trata de una simple secuela con nuevos niveles, ¡incluye todo cuanto pudieras desear!

¿Cuáles son las diferencias entre la primera y la segunda entrega?
¿Por dónde empiezo? Ahora el juego es más fluido y Croc avanza casi el doble de rápido que en el original. Se ha reescrito el sistema de control para aprovechar las capacidades del Dual Shock. Croc y los Gobbos ya hablan, y estos últimos incluso ayudan a Croc a completar algunos niveles. Cada nivel tiene un objetivo distinto y se ha terminado lo de los seis Gobbos por nivel. También hay la tira de enemigos nuevos y mejorados, y un argumento que avanza en paralelo con el juego, además de cantidad de elementos nuevos.

Háblanos del sistema de control.
El pad analógico se soporta por completo, y se explota la vibración del Dual Shock. Menos habitual resulta, sin embargo, la virtud de trasladar ciertos comandos al segundo pad. Este modo cooperativo permite que los padres ayuden a los más jóvenes en el juego sin necesidad de tomar el control absoluto. ¡También es una manera divertida de jugar para los mayores!

¿Puedes detallarnos la profundidad del juego, la cantidad de niveles y demás?
El juego se reparte entre cuatro tribus, en un total de 45 niveles. Cada tribu tiene seis niveles de juego, dos niveles con jefes y dos secretos. Si el jugador termina todos los niveles secretos obtendrá como recompensa nuevos niveles al final del juego.

Algo que no hayas dicho a nadie.
Nunca guardo secretos.





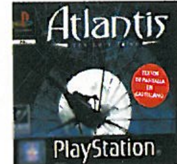
PlayStation

GLOBAL GAME




ACTUA POOL


AKUJIL


APOCALYPSE


ATLANTIS

BICHOS


BLACK DAWN

BLASTO


BRAHMA FORCE


BURNING ROAD


C3 RACING


COOL BOARDERS 3


CRASH BAND. 3


CYBERSLED


DRAGON BALL


DREAMS


FASTBREAK 98


FIFA 99


GRAN TURISMO


HEART OF DARK.


LAST REPORT


LEMNINGS

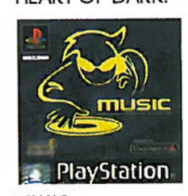
MAGIC THE GATHE.


MEGAMAN X4


MEN IN BLACK


MORTAL KOMBAT 4


MR. DOMINO


MUSIC


RALLY CROSS 2


TEKKEN 3


TOCA 2


V-BALL


WCW THUNDER

Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas.
Hatze socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas!
Todas la informaciones sobre el club están en la web
Http://www.globalgame-europe.com/club.html

PARA TODAS LAS EDADES



http://www.globalgame-europe.com









Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5	Tel. 96.153.75.20
MADRID 1	Calle José Abascal, 16	Tel. 91.593.13.46
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.440.29.22
VALENCIA	C. C. Gran Turia	Tel. 96.313.40.67
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma , B. 7 - L. 1	Tel. 956.65.78.90
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1	Tel. 928.382.977
MADRID 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.377.22.88
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
VITORIA	Calle Basoa, 14	

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Hipercor
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
ALBACETE	Zona estación FF.CC.
ALZIRA	Zona Centro

GLOBAL GAME

Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94.71

Hace mucho, mucho tiempo, los juegos para PlayStation todavía suscitaban sorpresas. La aparición de Lara y Crash causó el asombro general porque nadie había visto nada parecido hasta entonces.

En 1999, las cosas no son así. *Tomb Raider 3* y *FIFA 99* están muy bien, pero no podían sorprender a nadie. Hasta el increíble *Metal Gear Solid* no es más que una variante dentro de un género ya establecido. Así pues, ¿qué puede hacerse en un mundo que ha visto un tres tras *Tomb Raider* y un ocho tras *Final Fantasy*? La respuesta es evidente, hombre: un juego nuevo.

Speed Freaks constituye la primera tentativa de reproducir la emoción de *Mario Kart* en PlayStation. De acuerdo, puede que eso no sea nada original, pero sí es la primera ocasión en que este tipo de juegos se traslada a la consola gris.

¿Cuándo podrás probarlo? Bueno, según la previsión de Sony, se lanzará en junio. Mientras tanto, *PSMag* ha logrado entrevistarse con los diseñadores de Funcom...

Sony accede, al fin, al género de las carreras cómicas con Speed Freaks. PSMag habla en Dublín con Funcom, la compañía que lo ha diseñado.

Speed



¿Qué experiencia tiene el equipo de *Speed Freaks* en programación?
Padraig Crowley (diseñador): Trabajo para Funcom en Dublín desde hace casi cuatro años. Empecé como programador, y ahora soy programador/diseñador. El equipo está formado por una buena combinación de veteranos y principiantes.

¿Cuánto tiempo hace que estáis trabajando en *Speed Freaks*?
Padraig: Llevamos un par de años de desarrollo. El año pasado lo presentamos ante varios editores, y muchos de ellos mostraron interés, pero confiamos en que Sony lo promocionará mejor. Nos parece una de las compañías más atentas a las exigencias del jugador actual.

La fuente principal de inspiración, sin duda, ha sido *Mario Kart*.
Padraig: Los juegos de este tipo son casi un género dentro del de carreras. Optamos por hacer algo como *Speed Freaks* porque creemos que es justamente lo que falta en PlayStation: un juego de coches divertido, colorido y lleno de acción.
Phil Plunkett (artista jefe): La inspiración para los gráficos procede de las recreativas de barrio, con todas aquellas animaciones y gráficos exagerados y sus enormes escenarios. Esos juegos nos encantan, y queríamos conseguir algo parecido con *Speed Freaks*, aunque mucha gente nos decía que no lo lograríamos en PlayStation. Queríamos un título más ambicioso gráficamente que la mayoría de los juegos de coches.



Con el nombre original de Project *ADR*, *Speed Freaks* es tan atractivo como jugable. Desvelaremos los detalles de los personajes en cuanto los tengamos.











¿Qué juegos os han influido en ese sentido?
Ivar Just Olsen (diseñador jefe): No recuerdo ningún juego que nos haya inspirado de manera especial, pero debo admitir que han influido bastante juegos como *Tekken 3*, *Crash Bandicoot*, *Gran Turismo*, *Metal Gear*, *Ridge 4*, etc. Son títulos que han demostrado que, tanto técnica como gráficamente, apuran la capacidad de PlayStation.

¿Hasta qué punto habéis puesto la PlayStation a prueba? ¿Habéis empleado el *Performance Analyser*?
Padraig: Tenemos una especie de *Performance Analyser* propio que hemos utilizado para extraer hasta la última gota del rendimiento de la consola. Con sólo ver la magnitud y el detalle de los circuitos, la cantidad de animaciones y la física del juego para apreciar lo que hemos conseguido.
Ivar: Cuando empezamos a escribir el código, nuestro objetivo era no sólo crear el motor más rápido posible, sino un motor que nos proporcionase además la posibilidad de agotar el hardware de PlayStation. Una diferencia importante entre éste y otros motores es que todos nuestros polígonos están tratados con sombreado *gouraud* y texturados a la vez. Además, el código gráfico se ha perfeccionado a mano a medida que se escribía, y lo hemos insertado en la pequeña caché de instrucciones, así que el 80% del juego se ha optimizado durante la marcha y se ejecuta desde la caché. En pocas palabras, podemos poner en juego más polígonos y efectos que la mayoría de los títulos de PlayStation.

¿Qué te satisface más de *Speed Freaks*?
Padraig: En una palabra: diversión. Sony llevó a cabo unas pruebas con usuarios de varias edades, y fue estupendo verlos disfrutar del juego por primera vez, gritando y blasfemando en el modo multijugador.
Phil: Desde el punto de vista artístico, me gusta la sensación que produce en el jugador su trayecto a lo largo de los escenarios. También me ha satisfecho la magnitud y la sensación arcade de los circuitos. Hemos recurrido a todos los efectos gráficos que hemos podido. Leí en una entrevista reciente a los diseñadores de *R4* que era el único juego de coches con matices *gouraud* en todo lo que aparecía en el juego. Pues ya pueden añadir *Speed Freaks* a la lista. Y además tenemos transparencias, brillos, *z-buffering*, efectos de partículas, *environment mapping* y el asombroso efecto «*predator*» del arma Stealth. Está todo, y más.

Pese a ser un título de dibujos animados, la física del juego es muy realista, a lo *R4*.
Padraig: Es cierto, la física del juego es bastante realista, pero siempre hemos sido conscientes de que estábamos diseñando un juego divertido, y no un simulador. Trabajamos a partir de física real, pero con las modificaciones pertinentes para eliminar lo aburrido y maximizar lo más divertido.
Ivar: Tuvimos problemas con la codificación de la física del juego. En la vida real, la última cosa que quieres hacer es chocar contra las paredes, pero eso sucede a menudo en un videojuego de carreras, y la gente no quiere que se le castigue demasiado por ello. Por lo tanto, hay muchas excepciones en el código, para que sea más divertido que realista. En lugar de utilizar un modelo de control sin física, hemos partido de una física realista, y luego hemos aplicado fuerzas y reacciones artificiales para eludir las consecuencias no deseadas de la alta velocidad.

La estructura de alambre de las pistas dan prueba del tiempo que habéis pasado perfeccionando el diseño.
Padraig: Empezamos dibujando las pistas en una hoja enorme de papel en blanco, señalando la ruta básica de conducción, los atajos y las rutas alternativas (hay muchas), los elementos que bordean la pista y todo eso. Luego modelamos el trazado y lo insertamos en el hardware para averiguar su aspecto en pantalla. Ajustamos el trazado durante el proceso, claro, pero teníamos bastante claro lo que queríamos antes de empezar. Luego, una vez concluida la superficie de la calzada, añadimos paisajes, edificios y demás objetos, que estaban planeados desde el principio. Más tarde, aplicamos las texturas, la iluminación, el sombreado, etc.

Creo que uno de los principales motivos por los que hemos logrado semejante variedad y calidad de diseño en las pistas responde a que no hemos utilizado un editor genérico de circuitos. Muchos juegos emplean este enfoque, pero opino que crea un efecto demasiado monótono. En lugar de eso, hemos diseñado todos los circuitos desde cero. Nos ha llevado más tiempo, pero son muy distintos entre sí.
Ivar: Nuestras herramientas se han diseñado para que los dibujantes pudieran variar el modelado de circuitos y personajes, ejecutar un simple comando de conversión y volver a cargar la pista durante el juego en menos de dos minutos.

De este modo, no sólo han podido retocar los circuitos sin necesidad de reescribir código, sino que también ha servido para comprobar los cambios sobre el terreno y en un tiempo mínimo. Ha sido muy útil para pulir las pistas y el aspecto general del juego.







Unas capturas geniales de *Speed Freaks*. Dentro de poco, habrá una demo jugable en tu *PSMag* más cercana...

Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland

ULTIMATE CONCEPT WATCHES

TIME FORCE ESPAÑA. Tel. 91 / 594 04 31

P.V.P. 9.950 ptas.

Caja de acero macizo inoxidable

Garantía Internacional 2 años

Sumergible 100 metros

P.V.P. 15.950 ptas.

TIME FORCE



FINAL FANTASY VIII

El jueves 9 de febrero de 1999 se vendieron más de dos millones de copias de *Final Fantasy VIII*, y *PSMag* corrió rauda a conseguir un ejemplar. Tras incontables noches sin dormir batallando con un diccionario de japonés, te ofrecemos un pequeño avance.

Final Fantasy VIII, la secuela del gran éxito *Final Fantasy VII*, es la última propuesta de una aclamada serie de juegos de rol enormemente popular. Pese a que todos los títulos de la serie han alcanzado un gran éxito, sobre todo en Japón, *FFVII* fue, sin duda alguna, el mayor triunfo de Square a escala internacional. Este éxito, justificado en términos artísticos y creativos, se benefició del gran número de consolas PlayStation vendidas en el planeta. No es de extrañar que millones de jugadores allende las fronteras niponas consideren *Final Fantasy VIII* el Juego de 1999.

Final Fantasy VIII recrea un mundo inédito y un reparto nuevo. Sin embargo, su estilo de presentación tiene mucho que ver con su apreciado predecesor, *FFVII*. El juego transcurre en gran parte en locales prerrenderizados muy variados y con todo lujo de detalles. Los personajes, sin embargo, son poligonales y animados en tiempo real. La interfaz del juego resulta más que familiar.

Antes de que te lances a comprarlo y te enfades después con Square por mantener el formato de *FFVII* —incluso los mapas y los combates aleatorios— tómate tu tiempo y ten en cuenta lo siguiente: *Final Fantasy VII*, antes que nada, contaba una historia. Su sistema de juego era, en muchos aspectos, un simple vehículo para su envolvente narrativa. *Final Fantasy VIII* no es diferente. Es el argumento lo que hace del juego lo que es. Además, su calidad te va a alegrar los ojos, en todos y cada uno de los cuadros.

Final Fantasy VIII rivaliza con su predecesor en extravagancia gráfica y, muy a menudo, supera

sus logros. En determinado momento puedes encontrarte recorriendo un pasillo y, al siguiente, con una transición casi inapreciable, estás contemplando una secuencia de vídeo. Estos fragmentos son de una calidad asombrosa, de lo mejor que hemos visto nunca. Los personajes se desplazan de una forma muy real y el nivel de detalle es tan perfecto que a veces resulta casi inverosímil. Vale la pena no perderse una de las primeras secuencias de vídeo de *FFVIII*. Es un baile de graduación en el que el protagonista, Squall, el sustituto de Cloud, conoce y baila con Rinoa, una chica que tiene para él un interés evidente. Sus patosos e inútiles intentos para seguir la música son de una autenticidad asombrosa. Además, en cierto momento, la cámara se aleja para ofrecer un plano general de la sala, repleta de gente danzando al ritmo de la música. Se te caerá la mandíbula al suelo.

Los alrededores explorables del juego son igual de fantásticos. La academia de entrenamiento The Garden, donde empieza el juego, está bien dibujada y diseñada, y sirve como exponente del asombroso nivel

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

En *PSMag* hemos elaborado una lista rápida para el fan de *Final Fantasy* con las novedades que aparecen a primera vista en *FFVIII*. Como es evidente, no pretendemos cubrir todas las innovaciones (ocuparíamos demasiado espacio) pero intentaremos brindarte un anticipo de lo que se avecina...

- El juego viene en cuatro (sí, cuatro) CD. ¡Aaaah!
- Hay un sistema de combate revisado.
- La Guardian Force sustituye a la Materia.
- Existe una nueva opción que te permite robar comida y habilidades a tus enemigos (la llamaremos «Sustracción»).
- Los miembros del grupo aparecen en pantalla (o sea, no desaparecen cuando te mueves).
- Tiene un argumento y un reparto nuevos por completo.
- Existe un mundo totalmente nuevo para explorar.
- No hay cofres del tesoro. En su lugar hay puntos de Sustracción, en los que consigues algunos objetos pulsando un botón.
- Los personajes adquieren puntos de experiencia (si bien reducidos) aunque abandonen un enfrentamiento.
- Las pautas de ataque y habilidades de los enemigos cambian a lo largo del juego. Tendrás que adaptarte para vencerles...
- Las secuencias de vídeo han mejorado notablemente. De hecho, te vas a quedar de piedra.
- Los modelos de personajes poligonales están mucho más detallados.
- Hay un montón de mini-juegos nuevos...
- ...y nuevos vehículos para recorrer las pantallas de mapas.
- Y, sí —aunque no sea nada «nuevo»—: hay Chocobos...





[1] Contempla el ataque arrasador del Ifrit. Su aliento de fuego resulta mortal para los adversarios de agua. [2] Esta huida encima de un tren es un fragmento soberbio (incluso narrado en japonés). [3] Squall sale de la academia. [4] Unos problemillas con las pociones. [5] Otra Guardian Force. ¡Su ataque te va a dejar helado! [6] Contra los monstruos de fuego y todo tipo de agresores no dejes de probar su infalible ataque glacial.



gráfico que encontrarás durante todo el juego. Hasta los pasadizos que enlazan las instalaciones están renderizados por separado. A medida que el juego progresa, es posible que descubras que hay muchas zonas que no has explorado. Si te paras a pensar y te dejas llevar por la trama de *FFVIII* te darás cuenta de la asombrosa magnitud del juego. A lo largo de sus cuatro CD hay salas y áreas enteras que no tienes por qué visitar. Si lo haces, quizás recibas una grata recompensa. Pero a veces no hay nada, y son sólo más puntos que sumar a la sensación de grandiosidad que proporciona el juego. ¿Cuántos títulos te ofrecen la posibilidad de adentrarte en los escenarios con tanto detalle?

Sin una versión traducida resulta difícil valorar la fuerza del argumento y de los personajes de *FFVIII*. No obstante, puedes encontrar un breve resumen de la línea argumental en el apartado «La trama» (bajo estas líneas). El diálogo traducido del que dispusimos durante la redacción de este artículo no es el texto que aparecerá en la versión occidental. Pero lo que es evidente de antemano es que *Final Fantasy VIII* es mucho más realista que la entrega anterior, y no sería aventurado afirmar que lo es también respecto al resto de la serie. Pese a las situaciones y giros misteriosos del argumento, *FFVII* tenía un estilo mayoritariamente de animación. *FFVIII*, en cambio, posee una estética y un tono que marcan un nuevo punto de partida de la saga. Es difícil imaginar qué podría mermar la gran promesa que constituye *FFVIII*, a menos que contemplemos la posibilidad de que la traducción del original sea desastrosa. No obstante, hay un par de puntos de los que algunos jugadores podrían no sentirse satisfechos. Los dos pertenecen al sistema de combate. Como habrán podido observar todos aquellos que hayan leído las «Diez cosas que deberías saber acerca de *Final Fantasy VIII*» (a la derecha de estas líneas), los cambios que afectan a los enfrentamientos son pequeños, pero globalmente importantes. Y esto es bueno. Durante el tiempo que hemos pasado jugando hemos descubierto que los cambios benefician al juego y ofrecen, a la vez, entretenimiento y variedad. La mayoría de los encuentros con los agresores suceden sobre un esquema aleatorio. A medida que avanzas, la pantalla rompe en destellos y aparece un oponente. La mayoría (sobre todo los jugadores más avezados y los fans de los juegos de rol) disfru-

SI TE PARAS A PENSAR APRECIARÁS LA MAGNITUD DE FFVIII. A LO LARGO DE SUS CUATRO CD, HAY SALAS Y ZONAS ENTERAS QUE NO TIENES POR QUÉ VISITAR

LA TRAMA

Para darte una ligera idea sobre cómo empieza (y se desarrolla) el argumento de *FFVIII* durante las primeras horas de juego, hemos redactado esta traducción (muy) condensada. Si crees que saber lo que sucede por anticipado puede echar a perder parte de la diversión NO SIGAS LEYENDO. Estás avisado, pecador.

Aguanta la respiración: Squall es un estudiante de The Garden, una academia de entrenamiento dedicada a proporcionar soldados para proteger los intereses de Balamb. *FFVIII* comienza con una secuencia del doble entrenamiento entre Squall y Seifer, un rival con gabardina de cuero muy parecido al Kiefer Sutherland de *Jóvenes ocultos*. Los dos se desmadran; Kiefer... perdón, Seifer le rebana la cara a Squall. Éste se despierta en la enfermería de la academia. De repente aparece una mujer misteriosa: la profesora Quistis viene a hacerle una visita. «Estás hecho un idiota», le regaña. Squall se levanta y se dirige rápidamente a clase. ¡El examen de ingreso en el SeeD es esa misma tarde! ¡Vaya por Dios! Pero para poder ingresar, Squall debe ir con Quistis a una misión especial. Ambos se dirigen a una cueva cercana, donde se lían a mamporros con unos monstruos hasta que Squall finalmente somete a una nueva Guardian Force, Ifrit. Después regresan. A continuación se anuncia el contenido del examen: los estudiantes deberán ayudar a defender una ciudad sacudida por la guerra. Squall tiene como líder de su grupo al misterioso —y posiblemente malvado— Seifer. Zell completa el trío del escuadrón B.

El escuadrón B se dirige en coche (y luego en barca) a Dollet. Seifer no hace caso de sus compañeros. Después de cargarse a algunos soldados enemigos, decide que el grupo debe investigar algún otro sitio, en contra de las órdenes recibidas. En este momento, Selphie se une al grupo. El escuadrón B avanza hasta una torre de radar y se introduce en ella. Allí tiene lugar una lucha con un oficial enemigo de alta graduación. ¡De repente, el oficial y el soldado que le apoyaba son volatilizados! Un enorme monstruo (Elviole) ataca al escuadrón B. Tras derrotarlo, el grupo recibe órdenes de volver en media hora. En ese momento, Seifer se va solo. Al salir de la torre, les ataca un gigantesco monstruo mecánico, mitad araña, mitad cangrejo (X-ATM092). El grupo no puede destruirle, así que luchan hasta el límite de sus fuerzas y a continuación, al grito de «¡Retiradaaaaa!», ponen pies en polvorosa. El monstruo les persigue. Se inicia una batalla a la carrera, con algunos encuentros más antes de llegar a la playa donde les espera Quistis con la lancha. El engendro mecánico está a punto de zamparse a Squall, pero de pronto Quistis agarra un cañón y se carga al dichoso monstruo de marras. ¡Viva Quistis! ¡Viva Squall! ¡Viva *Final Fantasy VIII*!



DIEZ COSAS QUE DEBERÍAS SABER ACERCA DE *FINAL FANTASY VIII*...

1. LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA

Esto puede parecer complicado (de hecho, nosotros todavía no lo hemos entendido muy bien), así que vamos a tratar de simplificarlo. En pocas palabras, *FFVIII* no tiene los ataques por sobrepasar el límite con que contaba su predecesor. En su lugar, los personajes con pocos HP (puntos de impacto) a menudo —aunque no siempre— sufrirán un ataque como los que se producían anteriormente al sobrepasar el límite. Lo que resulta interesante es que no te limitas a elegir y esperar. Estos combates desesperados requieren de la participación activa del jugador: desde pulsar un botón en determinados momentos (Squall) a secuencias de ataque estilo *beat 'em up* (Zell).

2. LA MATERIA NO SE DESTRUYE, SE TRANSFORMA...

En *FFVII* almacenabas distintas formas de Materia para llevar a cabo diferentes acciones y disfrutar de algunas ventajas. En cambio, en *FFVIII* existen las Guardian Forces. Al igual que la Materia, éstas adquieren experiencia y poder cada vez que las utilizas. Si las usas para atacar a un adversario, la animación resultante es como los asaltos Elementales en *FFVII*. Además, tendrás que incrementarlas antes de utilizarlas. Mientras lo hagas, cualquier ataque contra el personaje en cuestión dañará también a la Guardian Force. Si se sobrepasa su límite de HP, entonces «mueren» como miembros del grupo. Por suerte se vuelven más resistentes y poderosas con el uso. También hay tiendas donde te venderán objetos para ayudarte a «cuidar» de tus Guardian Forces. (Se convierten en algo así como un *tamagotchi*, para entendernos).



3. ¡AL LADRÓN!

Otra adición en apariencia compleja al sistema de combate de *FFVIII* es la opción de «Sustracción», que permite a los jugadores robar a sus enemigos durante un enfrentamiento. Se puede utilizar de maneras muy distintas: puedes birlarle un ataque mágico a un monstruo y lanzarlo contra él, o puedes aprender nuevos ataques. En suma, si tu contrincante «lo» tiene, tú «lo» puedes robar o usar. En principio, la opción de «Sustracción» es muy sencilla, aunque un poco difícil de captar en japonés. No sabes lo fácil que resulta lanzar un sortilegio de curación a un perplejo (pero agradecido) atacante por error...



4. ¡OJO, AFICIONADOS A LA IMPORTACIÓN!

Como afirma un literato inglés, «el lenguaje es el vestido del pensamiento». Según esta metáfora, *FFVIII* sería como ir en cueros. Escrito totalmente en japonés y cuando aún faltan meses para que surja una traducción al inglés (parece que la versión estadounidense aparecerá en otoño), el último título de la saga de Square es completamente ininteligible para el típico jugador occidental. Y cuando decimos «el típico jugador occidental» nos referimos a todo aquel que no tiene ni idea de japonés. Además, Square ha incluido un código en *FFVIII* que detecta la presencia de la bestia negra de Sony: el chip multisistema. Si tienes uno de éstos en tu PlayStation, el juego lo detecta y deja de funcionar. Pesadilla doble para piratillas. Vale la pena esperar.

5. AQUÍ ESTOY YO

Uno de los aspectos más flojos de *Final Fantasy VII* era que los colegas de Cloud desaparecían cuando no había combates o diálogos. Esto no sucede en *FFVIII*. Si tus aliados te acompañan te van a seguir siempre, a menos que la trama dicte lo contrario. Es una mejora muy simple, pero muy palpable. A nosotros nos parece estupendo.

6. JUEGA BIEN TODAS TUS CARTAS

Al igual que su estimado predecesor, *FFVIII* incluye algunos subjuegos y pasatiempos muy divertidos que tendrás que resolver. Uno de los primeros que encontrarás es un peculiar (aunque absorbente) juego de cartas. Al principio, te encuentras con un hombre que te da una baraja de cartas especiales. A partir de aquí, Squall puede desafiar a algunas de las personas que conoce a un duelo singular. Por turnos, los jugadores colocan unas cartas con los valores designados arriba, abajo, a izquierda y derecha de una cuadrícula de 3 x 3. Cuando se coloca una carta con un valor superior a la carta del rival, se «gana» la más baja de la partida (pero no para siempre). Cuando se completa la cuadrícula, el jugador con mayor número de cartas «ganadas» es el vencedor. Entonces escoge una de las cartas del contrincante y se queda con ella (evidentemente, será la mejor). La idea es muy simple, pero te entretendrá a lo largo de este *FFVIII* sin fin.

7. UNA FIESTA EN EL JARDÍN

FFVIII empieza en The Garden, una escuela especial dedicada al entrenamiento de soldados para el mantenimiento de la paz. The Garden tiene un grupo de elite denominado SeeD. Se trata de un conjunto de mercenarios que se dedican a cargarse a los tipos más violentos que hay en las regiones cercanas. La academia es enorme (desde cafetería a barracones) y puedes explorar sus instalaciones. Promete ser un punto central durante los compases iniciales de la aventura.

8. YO DE MAYOR QUIERO SER MERCENARIO

Al inicio de *FFVIII*, Squall y sus compañeros están intentando convertirse en miembros del SeeD. Como ya hemos dicho, los miembros del SeeD son los *supersoldados* de la academia. Cuando alcanzan ese preciado rango, cobran un sueldo especial y se les envía a combatir. La historia sobre cómo consiguen aprobar el examen quizá le resulte familiar a más de uno...

9. ESTO ME SUENA...

A finales del año pasado, Square editó un juego en Japón llamado *Brave Fencer Musashiden*. No es un mal título, mezcla de argumento de rol con acción pura y simple. Sin embargo, su fama ha sobrepasado con creces la que merecería un juego, digamos, «efímero». ¿Por qué? Porque contiene una demo de *Final Fantasy VIII*. La secuencia (bastante larga) que reproduce muestra el momento en que Squall, Seifer, Selphie y Zell están haciendo el examen de ingreso en el SeeD. Es un examen «práctico»: deben despejar de enemigos la plaza principal de una ciudad devastada por la guerra. Una vez cumplida la misión se van (contraviniendo las órdenes) para buscar a alguien más con quien luchar. A causa de ello, terminan bajando por una montaña con una enorme araña mecánica pisándoles los talones (al menos, si sacas una chuleta en un examen de Historia es poco probable que acabes así). Aquí termina la demo. Los que jueguen con la versión completa podrán ver que finalmente aprueban, y disfrutarán de la increíble secuencia de vídeo del baile de graduación...

10. ESTO TAMBIÉN ME SUENA

El único inconveniente que le encontramos a *FFVIII* hasta ahora es que las pantallas de «mapas» (donde los jugadores se desplazan entre las localizaciones) parece que utilizan el mismo motor de *FFVII*. Así pues, en esencia, la resolución es baja y un poco pobre. No es un *gran* defecto (al fin y al cabo, funciona a la perfección) pero esperábamos que Square lo hubiera mejorado un poquitín. Lamentamos terminar con una queja pero, después de todo, nos pagan para que seamos sinceros...








[1] El ambiente se empieza a caldear para Squall y sus socios en Timber Station. [2] El enigmático Laguna. ¿Qué relación mantiene con Squall? Pronto nos enteraremos. [3] Huele a gasolina. Cuidado con las colillas. [4] Laguna sale al encuentro de la mujer de sus sueños.

tarán con esto. Otros jugadores, sin embargo, pueden encontrarlo poco atrayente y, en ocasiones, frustrante.

En segundo lugar, los ataques de la Guardian Force de *FFVIII* son muy elaborados y están coreografiados a conciencia. Dicho eso, una sola secuencia de animación puede ocupar unos 20 segundos. Para los más impacientes, 15 segundos más de lo que debería ocupar.

FFVIII no tiene muchas más posibilidades de ganarse el aprecio de los jugadores ocasionales y los amantes de la acción que su predecesor.

Es difícil establecer la durabilidad de *Final Fantasy VIII*, porque nadie ajeno a Square o a una revista de videojuegos ha sido capaz de terminarlo. Parece más largo que su predecesor, y el hecho de que se venda en cuatro CD y no en tres alimenta —pero no necesariamente confirma— esta impresión. Aunque tuviera una duración exacta a la de *FFVII* no sería muy correcto quejarse. ¿Un mínimo de 60 horas y pico para acabarte el juego aunque seas un fenómeno? ¿Infinidad de mini-juegos que van del más simplista al más perfecto? ¿Centenares de páginas de diálogos, megabyte tras megabyte de secuencias de vídeo, e incontables personajes y monstruos? ¿Un sistema de lucha que abarca estrategias y matices progresivos y que puede controlarse de muchas formas distintas? Todo esto es más que suficiente para tenerte entretenido una buena temporada.

Tras comprobar la calidad de la versión japonesa, cada día que pase hasta la comercialización de la versión occidental de *FFVIII* será un reto para *PSMag*. Perseveraremos hasta hacernos con una copia. Hasta entonces sólo nos queda la larga y dura espera.

EL REPARTO, RECIÉN SALIDO DEL HORNO...

A continuación te presentamos una pequeña muestra de los personajes que irás encontrando en *Final Fantasy VIII*. Son algunos, pero son los «algunos» más importantes de cuantos aparecen en las primeras 10 horas de juego. Es buena idea saber quiénes son y qué relación les une.

SQUALL
¿QUIÉN ES? Squall es el personaje principal de *FFVIII*. Eres tú. Y tú eres él.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Algo hosco y de pocas palabras. Un tipo melancólico, vamos. Prepárate para algunas revelaciones sorprendentes al estilo Cloud y más de un giro argumental...
ALGUNOS DETALLES: Squall estudia en la academia, donde se le augura un futuro prometedor. Su arma es la Gunblade, una mezcla bastante rara entre rifle y espada. Seguramente habrá algún escarceo amoroso entre él y Rinoa...

SEIFER
¿QUIÉN ES? Un estudiante de The Garden. Le deja una cicatriz en la cara a Squall durante la excelente intro de *FFVIII*.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? A nosotros nos parece un arrogante y un cretino. Sin embargo, siempre viene bien en medio de un combate.
ALGUNOS DETALLES: Existen rumores de que Seifer puede convertirse en la némesis de Squall en algún momento. Él lidera el grupo de Squall y Zell durante su primer enfrentamiento «real» en combate, que es su examen de ingreso en el SeeD. Todo el mundo opina que este tipo es un posible candidato a Sepiroth en *FFVIII*.

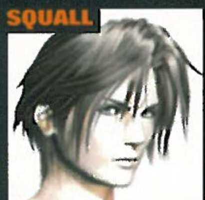
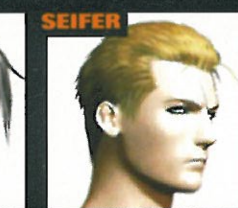
ZELL
¿QUIÉN ES? Otro estudiante de la academia, y un compañero bastante irascible de Squall.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Rápido de palabra y temperamento, utiliza algún tipo de artes marciales durante el combate.
ALGUNOS DETALLES: Se une al grupo de Squall y Seifer durante el examen de ingreso en el SeeD. ¿Recuerdas que la conversación de Barrett era uno de los aspectos más pobres de *FFVII*? Te anticipamos que Zell va por el mismo camino...

SELPHIE
¿QUIÉN ES? Una chica que acaba de llegar a la academia. Al principio, Squall le enseña la escuela...
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Parece bastante mona, pero no percibimos que tenga un interés especial por Squall.
ALGUNOS DETALLES: Podría ser una miembro del grupo de Squall durante buena parte del primer CD, como mínimo. También es una especialista en despeñarse por los acantilados. ¡Hay un momento en que cae por la ladera de una montaña y ni siquiera se hace un rasguño! ¿Cómo lo hace? Para nosotros es un misterio insondable.

QUISTIS
¿QUIÉN ES? Una profesora de The Garden, algo así como una chica prodigio (¡sólo tiene 18 años!).
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Parece muy simpática. Quizás siente algún tipo de inclinación parecida a la de Woodhead por Squall. ¡Vaya tío con suerte!
ALGUNOS DETALLES: Nada más empezar la despiden como profesora (o, al menos, eso le cuenta a Squall). Creemos que Quistis puede tener cuerda para rato en *FFVIII*, pero también es muy posible que si hay algún personaje que vaya a sufrir una muerte trágica, sea ella. No lo sabemos, es sólo una intuición...

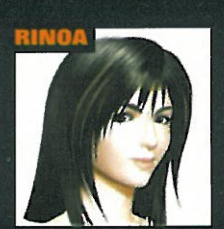
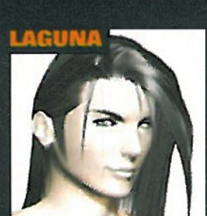
RINOA
¿QUIÉN ES? A nuestro parecer, despierta un interés más que fraternal en Squall. Es la líder de los Forest Owls, un movimiento de la resistencia.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Todavía no la hemos podido ver mucho, pero suponemos que jugará un papel importante.
ALGUNOS DETALLES: Baila con Squall en la fiesta de graduación del SeeD. Vuelven a encontrarse cuando Squall se dirige a su primera misión como soldado del SeeD. ¿Acabarán liándose? Las apuestas se decantan por el sí...

LAGUNA
¿QUIÉN ES? No estamos seguros. De momento, no es nadie...
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Desconcertante.
ALGUNOS DETALLES: Durante su primera misión, Squall, Selphie y Zell pierden el conocimiento. De repente, tú (el jugador) te encuentras controlando a Laguna. Hay rumores de que la historia de Laguna es completamente distinta a la de Squall, pero que ambas convergen en un determinado momento.

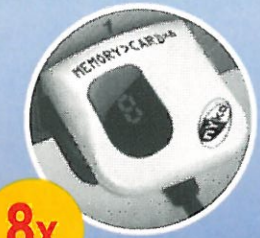
SQUALL

SEIFER

ZELL

SELPHIE

QUISTIS

RINOA

LAGUNA


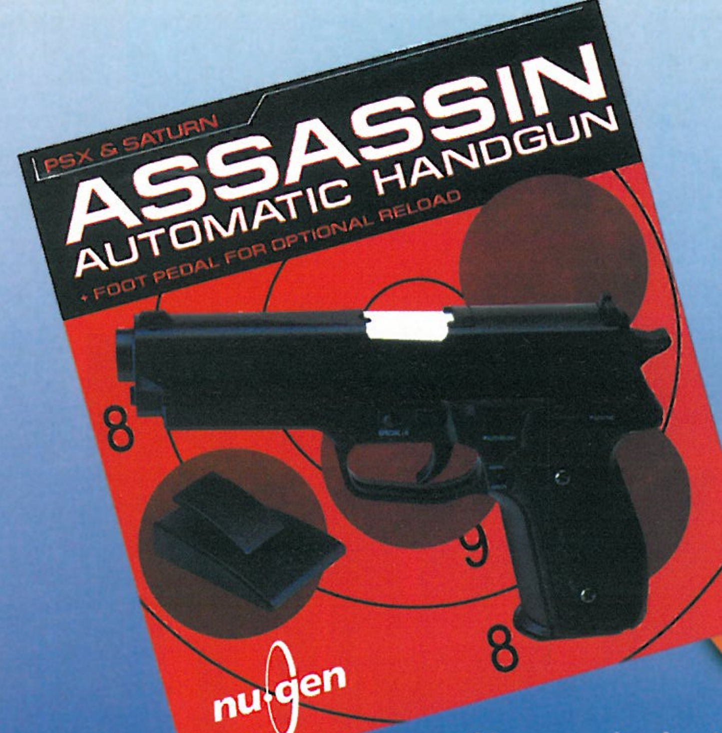




8x VECES LA MEMORIA STANDARD (120BLOCKS).



72x VECES LA MEMORIA STANDARD (1080 BLOCKS).



Mando dual shock con turbo vibración

PISTOLA CON RETROCESO MAS PEDALES DE RECARGA

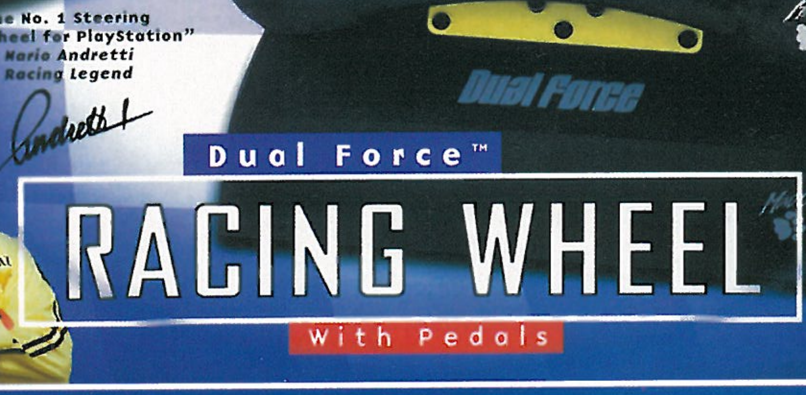
Compatible con todos los juegos. Máxima calidad y realismo

¡EL NUEVO DUAL FORCE!

Acabado en cuero



LLAMAR PARA NUEVO CATÁLOGO Y LISTA DE PRECIOS DE JUEGOS



Dual Force™

RACING WHEEL

With Pedals



PlayStation

PlayStation

SHINE STAR S.A.

C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08.

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios

VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS

Los logotipos y las marcas PlayStation están registrados por sus respectivos propietarios



Hay un tipo nuevo en PlayStation. Se llama Logan, Gabriel Logan, y es más duro que cinco pesetas...

Sí, le llaman «seis pesetas» porque es más que duro, y ha venido a exterminar a los malos con más estilo y sofisticación que nadie, qué pasa...

Syphon Filter es alucinante. Desde que publicamos nuestro primer artículo sobre él el mes pasado no hemos podido dejar de jugar. Por suerte, todavía no hemos sido capaces de pasárnoslo (¡es condenadamente difícil!), aunque estamos cerca... El mes que viene ya lo habremos hecho, y entonces podremos permitirnos el lujo de dejar de jugar un rato y redactar un análisis con todas las de la ley. No obstante, hasta entonces, nuestra obligación es hacerte sufrir poniéndote la miel en los labios...

El argumento en el que se basa el juego es el llamado «Syphon Filter», un virus con el que el malo malísimo, un terrorista internacional alemán llamado Erich Rhoemer, pretende chantajear al mundo. El virus ha sido diseñado por el químico investigador Jonathan Phagan, fundador de las Industrias Pharcom. Vicepresidente de las Industrias Wyn, de nacionalidad estadounidense, experto en biotecnología, premiado en Biología y Química en la Universidad de Illinois en 1965, etc., etc., etc.

El Syphon Filter es un virus genéticamente programable. Eso quiere decir que, bien utilizado, podría acabar con una determinada clase de animal o una determinada raza humana en un espacio de tiempo programable. El Syphon Filter permite todas las especificaciones que te puedas imaginar: con él, Rhoemer podría matar a una mosca que está al otro lado del globo terráqueo o eliminar toda clase de vida en un continente entero. El Syphon Filter es el arma biológica más potente y sofisticada del mundo, y su dueño es un alemán con cara de malo... Estamos apañados.

El propósito de la Agencia —la organización antiterrorista para la que trabajas— es acabar con Rhoemer y sus maquiavélicos planes antes de que Phagan termine de experimentar con el Syphon Filter y Rhoemer se disponga a utilizarlo. Para ello, tendrás que acabar primero con los secuaces de Rhoemer, amiguetes de lo más variopintos que, naturalmente, serán los jefes de final de nivel. Te pasarás todo el juego siguiendo la pista de Rhoemer, de país en país, hasta... Bueno, eso te lo puedes imaginar, ¿no?

Mara Aramov es una de las amiguitas de Rhoemer, una experta asesina a sueldo con un pésimo sentido del humor. Por



[1] Ésta es la oficina de tus jefes. Tendrás que venir aquí después de cada misión para ser informado de la siguiente. [2] Y aquí están los malos más malos del juego: Rhoemer, Aramov y Gideux. [3] Esta chica nos cae peor que mal. Corre demasiado. Menos mal que Logan no fuma como Solid [Snake se dejaría los pulmones a la mitad del nivel]. [4] Éste es Phagan, el verdadero culpable de todo. Memoriza su cara, porque no tendrás mucho tiempo para reconocerle cuando le veas...

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	989 Studio	■ GÉNERO	Acción/aventura en 3-D
■ DISPONIBLE	Julio	■ JUGADORES	Uno

1



2

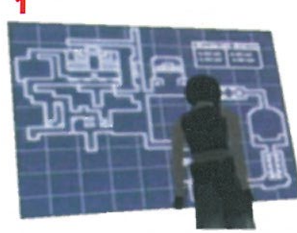


3



[1] Lian es la típica chica: muy lista, sí, pero como todas, se deja capturar a la mitad del juego. Y como siempre, debes salvarla. [2] El presidente de la Agencia es más misterioso que el Director Adjunto Skinner de *Expediente X*. [3] Y si el presidente es como Skinner, Benton por lo menos es como El Fumador. Nunca se le ve la cara.

1



2

3



supuesto, tratándose de un juego americano y encima con ese nombre, Aramov es rusa; y, encima, trabajó para el KGB entre 1986 y 1989. Ahora es uno de los principales miembros de la organización terrorista Black Baton, y está directamente relacionada con el crimen organizado en Moscú. Rhoemer la ha contratado para acabar contigo y con todos los miembros de la Agencia que intenten desbaratar sus planes. Te encontrarás con la dulce Aramov en más de una ocasión, pero no te será nada fácil eliminarla...

Después está Jonathan Phagan, que como hemos dicho trabaja bajo las órdenes de Rhoemer en el denominado Syphon Filter. Una buena forma de evitar que Rhoemer consiguiese salirse con la suya sería eliminar a quien está trabajando en el virus —Phagan—, pero eso no es pan comido. La Agencia, por motivos que no quiere revelar, te ha prohibido matar a este buen señor. En una de las misiones tendrás que seguirle sin ser visto y, en lugar de matarle, ¡salvarle el pellejo! Y es que nuestra querida Aramov intentará cargárselo... Ah, es una historia complicada. Ya tendrás el placer de disfrutarla con todos los detalles cuando cargues el juego en tu consola...

Otro de los malos «importantes» (porque hay varios secundarios) sería Anton Girdeaux, un francés experto en armas y explosivos al servicio del dichoso Rhoemer. Bueno, en realidad es uno de los más recientes miembros del grupo Black Baton, y por lo tanto, es secuaz de Mara Aramov, que a su vez es secuaz de Rhoemer... ¿No empiezas a hacerte un lío? El caso es que Anton no es demasiado listo. Es el único jefe que te cargarás a la primera. Más datos: le gusta mucho el fuego, lleva una bomba a la espalda y tiene una especie de traje de astronauta más caro que la cirugía estética que necesitaría nuestra directora para dejar de ofender nuestras pupilas...

Pero tranquilo, muchachote, que no estás solo. En primer lugar estás tú mismo, Gabriel Logan, americano. El mejor y más eficiente operativo de la Agencia y, casualmente, el protagonista del juego (¿por qué ningún juego estará protagonizado por «el peor en algo»?). Trabajas para la Agencia desde 1993, y antes de eso estuviste ocupado con las Operaciones Especiales del Ejército, entre 1987 y 1992. Por supuestísimo, pegaste unos tiritos en la guerra del Golfo en 1991, tuviste una Citación Presidencial en el mismo año y obtuviste la Estrella de Plata en el Ejército Americano en 1989. En el 87 te ganabas el pan como humilde Oficial de Lugarteniente en el ejército. Te licenciaste en Bioquímica con Matrícula de Honor (como nuestro estimado Phagan) en el Instituto Rockefeller, en 1994. Bueno, podríamos seguir, porque hay muchos más datos, pero nos está entrando sueño...

Y ahora llega la gran pregunta: ¿qué sería un juego sin «la chica»? Nada, la verdad. ¡Pues aquí la tenemos! Se llama Lian Xing, es americana —a pesar del nombre— y su punto fuerte son las comunicaciones. La Agencia la reclutó tras su graduación en junio de 1996 en Ciencias Informáticas, en la que obtuvo la Matrícula de Honor por la Universidad de Stanford. Antes de eso, cursó Lenguas y Ciencias Informáticas en Berkeley, donde se graduó en el 93. Una chica lista, vaya, como las de todos los juegos con

4



[1-2] Gideux es el típico animal: bruto, lento, fuerte, peligroso... Pero todos tienen un punto débil. [3-4] Éste eres tú, el «seis pesetas», siempre preparado para la acción.

«chica lista» (*Metal Gear Solid, GoldenEye...*).

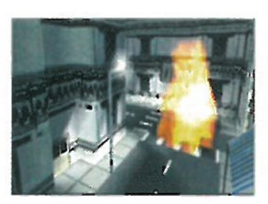
Thomas Markinson y Edward Benton son tus jefes. Markinson es el Director de la Agencia desde 1997. Trabajó para el equipo de Inteligencia de Defensa en Washington D.C. desde el 86 hasta el 96, y para el equipo de las Fuerzas Especiales del Ejército entre 1968 y 1975. Algo que te sorprenderá muchísimo: obtuvo el Corazón Púrpura y la Medalla de Honor en la guerra de Vietnam. Licenciado en Relaciones Internacionales por la Universidad de Georgetown en 1968. Y también graduado en la Escuela de Oficiales del Ejército de los Estados Unidos ¡el mismo año! Es más misterioso que una cucaracha vestida de camuflaje, más callado que una lombriz y tan duro que podría remolcar un tanque atado a los pelos del pecho.

Edward Benton es el nuevo Vicepresidente de la Agencia, pero ha trabajado como Jefe de División de la Agencia desde el 93 hasta ahora. Fue Analista de Inteligencia para la Agencia en la región de los Balcanes entre 1984 y 1992, e hizo más o menos lo mismo en Sudamérica entre el 78 y el 84. Licenciado en Relaciones Internacionales por la Universidad de Maryland (1978) y en Ciencias Políticas por el Instituto John Hopkins (1975). Éste es un poco menos misterioso que Markinson, pero no por eso más simpático. Es capaz de aguantar serio durante casi un programa y medio de Leticia Sabater y abrir cervezas con los párpados.



Shyphon Filter

Nivel 1: Washington D.C. Georgia Street.

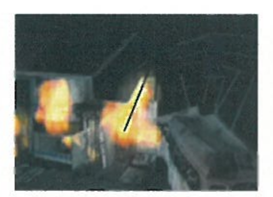


Los coches vuelan por los aires y los terroristas masacran a los agentes del CBDC. Tienes que hacer algo.



Acaba con ese tipejo y destruye el puerto de comunicaciones de Rhoemer [estás muy cerca].

Nivel 2: Washington D.C. El metro destruido.



Una de las bombas ha explotado y el metro que pasaba en ese momento ha volado por los aires.



Este pobre malo se ha acercado demasiado a las llamas... ¡Jua, jua, juaaaaa!

Nivel 3: Washington D.C. En los túneles de metro.



Los trenes no siempre pasan con el mismo intervalo de tiempo, y hay malos por todas partes.



¡Fiúúúú! Jo, te has librado por poco. No te muevas hasta que pase del todo. Tranquilízate...

A MEDIDA QUE AVANZA LA HISTORIA VISITAS MUCHOS SITIOS DISTINTOS, PONES EN PRÁCTICA TÁCTICAS Y ARMAS DIVERSAS...

La variedad de estilos de juego concentrados en *Syphon Filter* se debe, esencialmente, a la evolución del argumento. A medida que avanza la historia visitas muchos lugares diferentes, pones en práctica tácticas distintas, necesitas unas determinadas armas... Nos encanta. *Metal Gear* también contaba con una historia muy trabajada y unos escenarios alucinantes, pero la forma en que debías actuar —con sigilo y matando sólo cuando era necesario— era la misma desde que el juego comenzaba hasta casi el final. *Syphon* se transforma constantemente, y consigue que en cada nueva misión sueltes aquello de «¡Esto es todavía mejor!»

El juego se compone de 20 niveles distribuidos en cinco localizaciones distintas: Washington, Nueva York, Rozovka (Kazajstán, estilo Siberia), Uzhhorod (Ucrania) y Almaty (de nuevo en Kazajstán). Para que te hagas una idea de lo variados que son los escenarios, te haremos un breve resumen de todos los niveles situados en Washington:

Nivel 1: Washington D.C. Georgia Street.

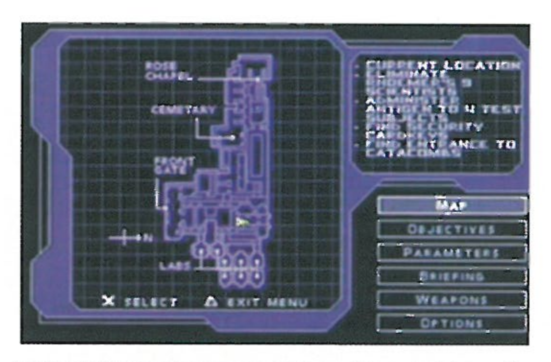
El FBI ha recurrido a la Agencia para que acabéis con la amenaza terrorista que está teniendo lugar en Georgia Street. La Interpol y el Gobierno de Defensa han confirmado la identidad de los terroristas: Rhoemer y sus amiguetes. Parece que Rhoemer ha elegido como búnker improvisado una estación de metro y está colocando bombas con el virus a diestro y siniestro por toda la ciudad. Los CBDC —Comando de Defensa del Ejército Americano de Biología y Química, tus antiguos compañeros de clase— ya están buscando y desactivando bombas, pero los terroristas no dejan de llegar y cargárselos como moscas. Debes proteger a los pobres CBDC en la medida de lo posible, ayudarles a encontrar las bombas, localizar y destruir la base de telecomunicaciones de Rhoemer con el exterior (SATCOM ha localizado un código de tráfico de datos Microwave) y acabar con los objetivos fijados: Rhoemer, Kravitch, Aramov y Girdeux.

Todo esto es sólo el primer nivel, ya ves. La cosa empieza ya movidita. Y lo mejor es que, a medida que cumplas objetivos, surgirán otros... Apunta bien, corre mucho, mata rápido y no te pongas nervioso. ¡Cuidado con los coches incendiados!

Nivel 2: Washington D.C. El metro destruido.

Vaya, parece que en la misión anterior no has llegado a tiempo para cumplir uno de los objetivos y... ¡kata-boooom! Ahora la estación de metro parece un almacén de chatarra. Tienes suerte de estar vivo. Las entradas a la estación han quedado bloqueadas por los escombros, el metro está ardiendo y hay malos por todas partes. El único bueno que queda en las profundidades eres tú...

Aramov, Rhoemer y Girdeux siguen vivos. Todavía queda una bomba en uno de los pisos de la estación, pero para que los CBDC entren a desactivarla tendrás que hallar una forma de desbloquear alguna entrada. No dejes que Rhoemer escape vivo. Ni Aramov. Ni Girdeux.



Cada misión cuenta con un mapa en el que podrás ver tu localización y la de los objetivos principales [menos los que tengas que encontrar por ti mismo, claro].

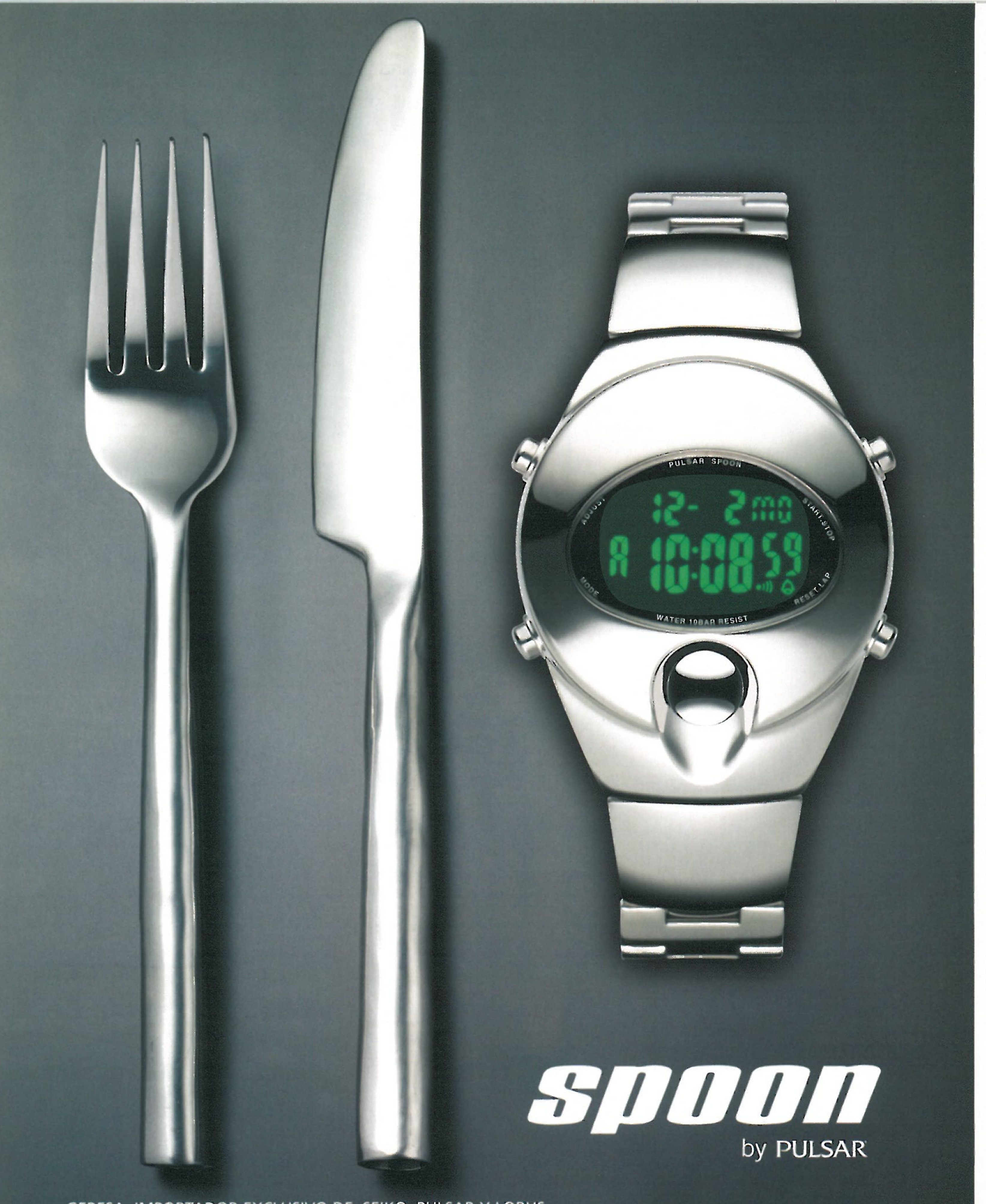
Torpe. En este nivel encontrarás algunas brillantes secciones de plataformas, tendrás que explorar bastante, la oscuridad estará en tu contra, el fuego será uno de los peligros más frecuentes... Mira la parte buena: hay menos malos que en la anterior (pero llevan chalecos antibalas).

Nivel 3: Washington D.C. En los túneles de metro.

Eres un desastre, Logan. Rhoemer se te ha vuelto a escapar. No te pagan para que dejes escapar al malo. Jenkins, uno de tus compañeros, informa de que los malos están ganando terreno en Washington Park y están sembrando bombas por todas partes como si fueran habas. La Interpol insiste en que Aramov aún está en algún lugar del entramado de túneles del metro. Acaba con ella y ve a Washington Park cuanto antes porque ya han caído más de 50 agentes...

Uno de los niveles más frenéticos del juego (el primero con jefe al final): trenes de metro pasando a toda velocidad en ambos sentidos, Aramov corriendo como una loca mientras sus secuaces, apostados tras las vigas, te fríen a tiros... ¡Corre, Logan, corre! Pero no dejes de disparar mientras tanto. ¡Ah! Y no puedes usar explosivos (podrían hacer daño a los inocentes que van en los trenes del metro).

Los civiles siempre en medio, como el jueves...


PULSAR SPOON
ADJUST
START-STOP
MODE
RESET-LAP
WATER 10BAR RESIST
spoon
by PULSAR
GERESA, IMPORTADOR EXCLUSIVO DE: SEIKO, PULSAR Y LORUS
Web: http://www.geresa.com E-mail: geresa@geresa.com
www.virtualspoon.com

Nivel 4: Washington Park.



La visibilidad no es tan buena como te gustaría. Y los malos están bien escondidos...



Menos mal que tenemos un rifle de visión nocturna... Se lo acabamos de quitar a ese idiota.

Nivel 5: Freedom Memorial.



Gideux te pillará...



...Te pilló.



Misión 2, Nueva York. [1] Te costará muchísimo llegar hasta aquí, pero no es el momento de descansar. [2] Los agentes al servicio de Phagan se parecen mucho a los de *Men in Black*... ¿Serán de *CQC*?

Nivel 4: Washington D.C. Washington Park

Nada, tronco, que los CDBC son aún más torpes y lentos que tú. Nuevas órdenes: localizar las bombas víricas que hay escondidas por todo el parque (un parque del tamaño de dos niveles de *Tomb Raider,* más o menos). Es de noche, la niebla lo cubre todo y está lloviendo. Hay malos esperándote tras cada arbusto. Cuando encuentres una bomba, coloca en ella un dispositivo de localización para que los CBDC vengan a desactivarla y protégeles del fuego enemigo mientras lo hacen. Y cuidado: ese fuego enemigo será muy abundante. Tienes veinte minutos para encontrar todas las bombas antes de que explosionen. Cuando acabes, busca a Anton Girdeux, que está por ahí haciendo el ganso con su traje de astronauta y su lanzallamas... Segundo jefe.

En este nivel estrenarás el rifle de visión nocturna, una auténtica pasada. Deberás avanzar con cautela para ver a cada enemigo antes de que él te vea a ti. La verdad es que resulta terriblemente difícil avanzar con cautela cuando tienes en la parte inferior de la pantalla una cuenta atrás que indica que te quedan 12 minutos para encontrar otras cuatro bombas... ¡Oh, qué dura es la vida de un agente secreto!

ANTON GIRDEUX ESTÁ POR AHÍ HACIENDO EL GANSO CON SU TRAJE DE ASTRONAUTA Y SU LANZALLAMAS...

Nivel 5: Washington D.C. Freedom Memorial.

Por fin has encontrado al dichoso Girdeux. No obstante, la Agencia tiene malas noticias para ti. Spysat ha completado un detallado análisis sobre la armadura de Girdeux y ha llegado a una interesante conclusión: es invulnerable. Para arreglar las cosas, justo detrás de Anton está la última bomba activa, por lo que no sólo tendrás que acabar rápido con el malo sino que, además, no podrás usar explosivos. Busca el punto débil del traje de Girdeux y acaba con él a tiempo para desactivar el petardo.

Es el segundo jefe del juego, y nos encanta. No es difícil acabar con él, pero para ello tendrás que estudiar la situación, pensar rápido y anticiparte a sus planes de ataque. Una pista: se parece mucho a uno de los jefes de *Crash 3*.

Y mucho más...

Ya has visto que, aun siendo todos los niveles de un mismo sitio (Washington), son completamente distintos entre sí. Imagínate entonces cómo serán los del resto de las misiones...

Misión 2, Nueva York

Todos los niveles de esta misión están ambientados en las distintas partes del Expo Center de Nueva York, un museo enoooooorme. Cada nivel transcurre en una zona del Expo Center, que está dividido en zonas y pabellones dedicadas a temas diferentes (como la Expo de Sevilla, más o menos). Así, la cosa empieza en un escenario ambientado en la Antigua Grecia, sigue por la Era de los Dinosuarios, más adelante llegas a la exposición espacial con un pabellón que recrea la superficie de Marte... Alucinante de verdad. Nunca antes habíamos visto un escenario tan enorme en un juego de PlayStation. ¡Y tan plagado de detalles!

Aquí irás vestido de smoking al más puro estilo Bond, tendrás que matar en silencio a todo el mundo sin que salte la alarma, deberás capturar a Phagan vivo antes de que Aramov —¡no ha muerto!— de con él y se lo cargue, te encontrarás con un malo malísimo más difícil de matar que Steven Seagal, necesitarás infinidad de tarjetas de acceso para abrir puertas electrónicas... Vaya, que tienes misión para rato.





EL JUEGO DE MESA ESPAÑOL MÁS IMPACTANTE DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS



> Miles de estrategias, diseña la tuya propia...

Escoge tu personaje favorito ...

Supera las peligrosas pruebas y los temibles enemigos...

Vence al poderoso dragón "KARNÚ" y ....

¡¡¡FORMARÁS PARTE DE UNA HERMANDAD MILENARIA!!

(Contiene vídeo "Aprende a jugar en media hora")

[Al comprar el juego te facilitamos una clave para jugar partidas gratis en Internet]

www.las7puertas.com

COLECCIÓN DE FIGURAS DE FANTASÍA

Una de las más espectaculares del mundo.
Metal. Escala 54mm.



Y MUY PRONTO, COLECCIÓN DE CAMISETAS "LAS 7 PUERTAS"



¿TE GUSTARÍA QUE HUBIESE UNA VERSIÓN DE "LAS 7 PUERTAS" PARA PLAYSTATION?

¡¡AYÚDANOS!!



Si es así, necesitamos tu ayuda. Rellena el cupón y envíalo a:



C/ Gobelas 15 Plta. Baja
28023 Madrid

o entrégalo en nuestro stand del Salón del Cómic y Videojuegos de Madrid *(20-23 de Mayo Palacio de los Deportes)*

El 100% de los beneficios que obtengamos en todo el mundo, se destinarán a la construcción de un centro médico en el Tercer Mundo, y además, trataremos de colaborar en una expedición para saber qué pasó y dónde está la Atlántida.

El viernes 21 de Mayo, 2º Torneo "Las 7 Puertas" en la zona de partidas de la 3ª planta del Salón del Cómic.

Si te cuesta encontrar nuestros productos, solicítalos al teléfono
91 777 65 21,
te los serviremos sin gastos de envío

Sí, quiero que se haga la versión "Las 7 Puertas" para PlayStation.
NOMBRE Y APELLIDOS: ....
D.N.I.: ....
Firma:

LIBERA 100

Misión 3, Rozovka.



Si no quieres que los malos te pinten el traje de rojo tendrás que ser más sigiloso.



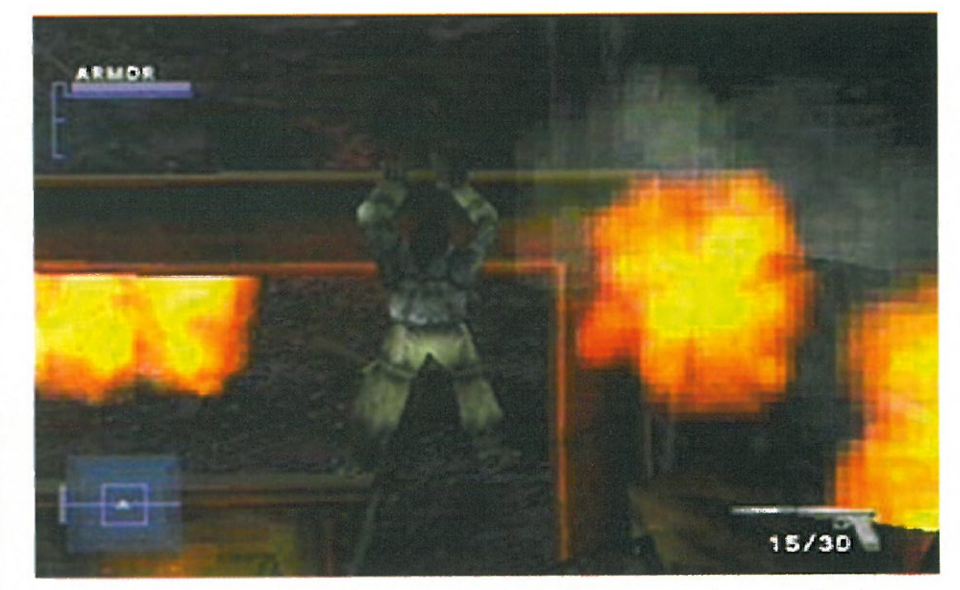
Éste es el helicóptero de *Syphon*. Sí, se parece al de *Metal*, pero no es tan fácil de destruir...



En el búnker tendrás que librarte de los rayos láser.



Y de los misiles. Uno menos. Pero quedan muchos.



Almaty, Kazajstán, misión 5... Lo único que te diremos de ella es que pasarás un poco de calor.

Misión 3, Rozovka (Kazajstán).
Aquí se encuentra la base militar de Rhoemer, nieva, hace un frío que pela y hay focos de vigilancia por todas partes. Estrenarás las maravillosas bombas de gas, volverás a necesitar el rifle de visión nocturna, colocarás cargas de C4 —¿a alguien le suena esto?— y tendrás que prestar mucha atención al campo de visión de tus enemigos. Una pista: si te cargas todas las luces que veas, ese campo de visión se reducirá a la mitad.

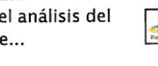
El búnker subterráneo de misiles es alucinante de verdad, como el jefe —sí, el helicóptero que verás en alguna de las imágenes que acompañan a estas letras—, y el escenario exterior es una mezcla maestra del primer nivel de *Mission: Impossible* y los escenarios es Siberia de *GoldenEye*, aunque por supuesto mil veces mejor, mucho más detallado y considerablemente más grande.

Misión 4, Uzhhorod (Ucrania).
La chabola de Rhoemer. Tiene una casa que para sí la quisiera Clinton: un palacio gótico enorme. Allí está situada la base experimental de los científicos: médicos por todas partes —algunos armados, de nuevo como en *GoldenEye*—, humanos usados como conejillos de indias para trabajar en el virus (a quienes deberás suministrar un antídoto), pacientes muertos, monjes con metralletas...

Este escenario es alucinante. Las lámparas doradas de varios metros de diámetro caen envueltas en llamas cuando les pegas un tiro, matando a todos los malos que haya debajo. Cuando disparas a una vidriera del siglo XVIII, saltan miles de pedacitos multicolores; los médicos se arrodillan ante ti con las manos en la nuca suplicando clemencia (pobres: no saben que eliminarlos es tu principal objetivo); los hombres-conejillos de indias te dan las gracias por salvarles la vida y se quedan agazapados en el suelo porque apenas tienen fuerzas para mantenerse en pie... ¡Esto sí que es un juego!

Misión 5, Almaty (Kazajstán).
No querrás que te desvelemos cómo es el escenario de la última misión, ¿verdad?

Quizás en el análisis del mes que viene...





OPINA

LO MEJOR

- La variedad de estilos de juego.
- La animación del prota y los enemigos.
- Las armas.
- La jugabilidad.
- Los gráficos.

LO PEOR

- Todavía no le hemos encontrado fallos.

QUIZÁ...

Los envidiosos piensen que *Syphon Filter* es un impostor que ha plagiado lo mejor de muchos juegos (no todos de PlayStation), pero a nosotros nos parece que, en este caso, el fin justifica ampliamente los medios. *Sayonara, Solid...*





Misión 4, Uzhhorod. [1] Un helicóptero te deja sobre el tejado del palacio gótico de Rhoemer. Tendrás que apañártelas para llegar abajo y entrar. Vivo. [2] El aspecto de los sujetos secuestrados para experimentar con el virus deja mucho que desear. [3] Pobre monje. Le has dejado la túnica hecha un asco. [4] Este pobre médico te pide que le dejes vivir... Apártate para que sus sesos no te estropeen la camisa.

Tank Racer

and PlayStation™ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tank Racer™ © 1998 Glass Ghost. Designed & Developed by Glass Ghost.








GROLIER INTERACTIVE


Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



Barro, sangre y suspensiones hidráulicas. Con su simulador de *mountain bikes*, UDS pone pedales a tu PlayStation.

Para algunos, el mundo de la bici terminó en cuanto dejaron los estudios, descubrieron las maravillas de la nómina y se iniciaron en el abuso del taxi. Otros, por el contrario, cambiaron los vaqueros por unas mallas negras, se gastaron la herencia en una bicicleta y se precipitaron cuesta abajo por el barro en busca de la gloria. Los primeros acabaron deseando un físico que les permitiera emular a los segundos, y los segundos terminaron pedaleando su carísimo prodigio de dos ruedas por monótonos carriles urbanos. Ninguno de estos estratos sociales necesita *No Fear Downhill Mountain Biking.*

PSMag ha acudido a la nevada Norkoping, la población industrial sueca en donde se encuentra la sede de UDS, desarrolladora de este simulador de *mountain biking.* Pese al largo historial del director, Peter Zetterberg, en el mundo de los videojuegos, *No Fear* es el debut de UDS en la consola PlayStation. Lo que significa que la compañía ha tenido que enfrentarse a una difícil novedad.

Zetterberg nos lo explica: «Empezamos a trabajar en el proyecto hace año y medio, sin tener experiencia alguna con PlayStation. Pero nos propusimos crear un motor específico y el resultado ha sido satisfactorio. Queremos usar el mismo motor para otro juego que estamos desarrollando, pero después lo dejaremos. Desde el punto de vista económico, parece una locura desarrollar un motor entero cada vez, pero es también muy interesante, porque vamos añadiendo mejoras. Habremos usado un motor para dos juegos y ya será hora de cambiar. Así el personal está contento, porque siempre hay dificultades nuevas que resolver».

UDS ha sabido salir airoso de esta dificultad. Pero también ha tenido que resolver otro problema importante: alcanzar un equilibrio entre el realismo que desean los puristas y la emoción de un juego arcade. ¿Quién va a querer ir en bicicleta pudiendo pilotar una nave espacial?

Zetterbarg admite: «Uno puede intentar crear un juego realista, pero corre el riesgo de que termine resultando aburrido. Ahora entendemos por qué no se había desarrollado ningún título de ciclismo, por-

«AHORA ENTENDEMOS POR QUÉ NO SE HABÍA DESARROLLADO NINGÚN TÍTULO DE CICLISMO...»





[1-3] La vista que se contempla desde los ventanales de la UDS. Es broma.






[1-3] El sonido de *No Fear* también estará bien: los programadores han grabado los efectos de una *mountain bike.*



EDITOR	Proein	ORIGEN	Suecia
FABRICANTE	UDS	GÉNERO	*Mountain biking*
DISPONIBLE	Mayo	JUGADORES	Uno o dos



[1] La energía de esta barra está descendiendo. [2] El puerto de montaña de Yorkshire. [3] «Mamá, ¿me dejas salir a jugar con la nieve?» [4] Quiero correeeeeer... [5] Empújale contra la barrera. ¡Ya! ¡YA!

que es muy difícil conseguir que funcione bien. Creemos que nosotros lo hemos logrado porque nos hemos centrado más en los aspectos arcade que en la simulación. La proporción entre una cosa y otra es de 60 a 40, quizá incluso de 70 a 30. Además, la posibilidad de elegir diferentes modelos de bicicleta contribuye tanto a la jugabilidad como al realismo».

Los diferentes modelos de bici son una parte importante de *No Fear*. Hay siete modalidades distintas, y cada una incluye varias posibilidades de elección. Las ruedas pueden ser de acero o de aluminio, los radios pueden ser de fibra de carbono, etc. Es necesario consultar la información sobre el recorrido para decidir si es mejor usar llantas ligeras u otras para trayectos embarrados. Cuando se gana un campeonato se activan más posibilidades de elección, y además es posible ponerlas a prueba en la pista Trick Trail.

¡La pista Trick Trail! Está muy bien poder cambiar las características de las llantas, pero lo mejor de todo es poder efectuar saltos en redondo. O al menos intentarlo.

«Lo de la Trick Trail es una innovación reciente —revela Zetterberg—. Es posible practicar 14 trucos distintos, y los combos aportan puntos adicionales. También es posible usar los trucos durante la carrera, pero cuando se está bajando una pendiente no da tiempo a poner en práctica los saltos en redondo. Es sólo para juguetear.»

Es por esa mezcla de realismo y diversión por lo que destaca *No Fear*. El ángulo de cámara subjetivo, por encima del manillar, ofrece una vívida sensación de velocidad; las características de la bicicleta no pueden ser las mismas cuando uno circula por las calles de San Francisco que cuando atraviesas el bosque Sunshine de Vancouver, y si se resuelven los problemas gráficos —hemos probado una beta al 80%— el resultado puede ser valioso. De hecho, el elegante concepto de diseño de UDS (tipografías estilo MTV y película con grano en las repeticiones) sitúa a *No Fear* en un lugar destacado. Esta compañía, que está preparando un título sobre *snowmobiles* y que proyecta nuevos juegos para el futuro, parece una buena aliada de PlayStation en Suecia.



LO MEJOR

- Se deja jugar muy bien.
- Cuidada generación de fondos.
- Más acción arcade que simulación.

LO PEOR

- Esperemos que hayan mejorado los gráficos.
- De interés limitado.
- Las bicis de montaña no tienen motor.

QUIZÁ...

Pese a utilizar un método de transporte prehistórico, ***No Fear Downhill Mountain Biking*** proporciona una estupenda sensación de velocidad. Los gráficos tendrían que trabajarse, y no sabemos cómo habrá quedado ese aspecto en la versión definitiva, que seguramente estará a tu disposición en las tiendas cuando leas esto.



[1] Una emocionante vista desde el manillar. [2] ¡Las estadísticas!



El East End. Los movidos años sesenta. El crimen organizado. Sólo puede significar una cosa. No, hombre, la autobiografía de Barbara Cartland no. *¡GTA London!*

Si ese simulacro de criminalidad de DMA conocido como *Grand Theft Auto* hubiera sido una película, habría resultado una de esas cintas de las que nadie espera mucho, pero que luego recaudan millones en taquilla. El juego obtuvo críticas de lo más variopintas, pero todo el mundo disfrutó con él, declaradamente o no. Robar coches, atropellar viandantes, escapar de la policía... ¡La diversión en estado puro! Y se vendieron miles de copias, hasta llegar a las costas Platinum y vender miles de copias más.

Una secuela era algo inevitable, pero no lo era un disco de misiones. Como a Take 2 le gusta señalar, éste es el primer disco de misiones creado para un juego PlayStation. Puede que en PC sea algo frecuente, pero nadie creyó que tuvieran mercado en la consola gris. Hasta hoy. *GTA London* sólo funciona si ya tienes *GTA*. Pero dado que *GTA* está en Platinum y *GTA London* está pensado para salir a la venta a un precio similar, podrías hacerte con ambos por el precio de un juego convencional. Ingenioso, ¿no? Sí, bueno, quizá.

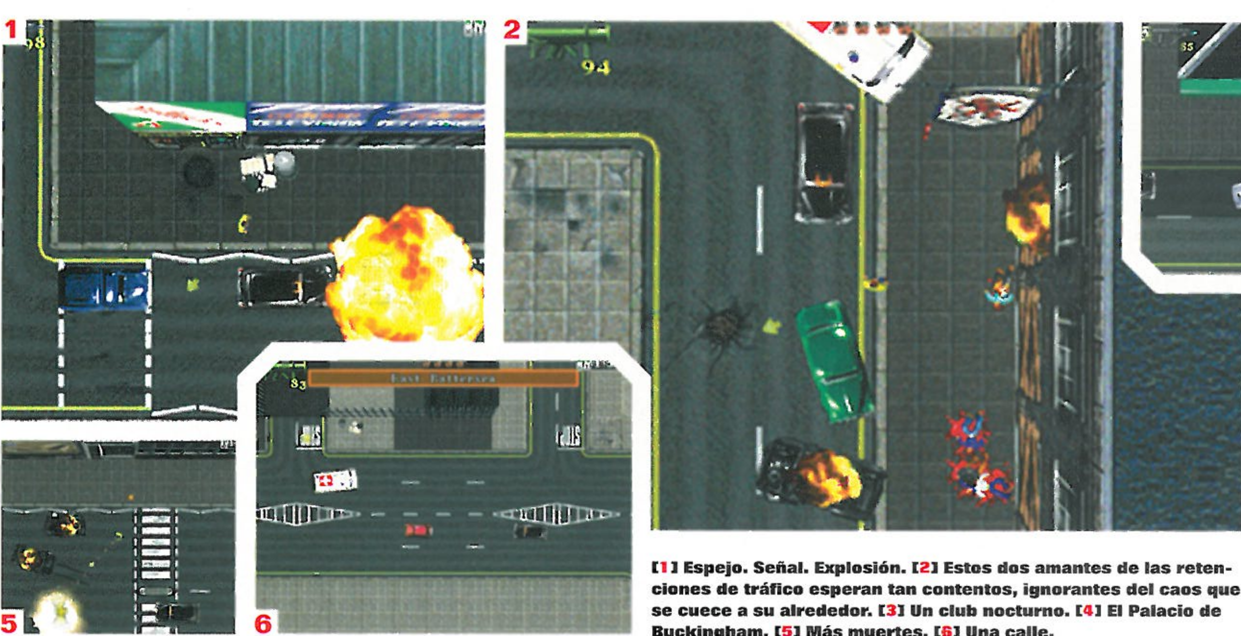
GTA London conserva la disposición del original. Empiezas como un humilde gamberro y llevas a cabo una serie de misiones para escalar en la jerarquía del colectivo criminal. Pero, a diferencia de *GTA*, la acción discurre en una ciudad, en

> «HEMOS ESCOGIDO EPISODIOS CONOCIDOS DEL CRIMEN BRITÁNICO COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN.»



[1] Muerte. [2] Violencia. [3] Un buen policía, maldita sea. [4] «¿Eso es un misil o es que estás contento de verme?»

EDITOR	Proein	ORIGEN	Canadá
FABRICANTE	Take 2 Interactive	GÉNERO	Simulador delictivo
DISPONIBLE	Mayo	JUGADORES	Uno





[1] Espejo. Señal. Explosión. [2] Estos dos amantes de las retenciones de tráfico esperan tan contentos, ignorantes del caos que se cuece a su alrededor. [3] Un club nocturno. [4] El Palacio de Buckingham. [5] Más muertes. [6] Una calle.

lugar de en cuatro. *GTA London* se sitúa en el centro de Londres y abarca los rincones más célebres entre Hyde Park y Battersea. También se han modificado los vehículos y las señales de tráfico para recrear el Londres de los sesenta.

Exacto: el Londres de los sesenta. Take 2 pensó que no estaría mal emplazar el juego en la movida londinense de los sesenta, con su loco encanto al estilo Austin Powers.

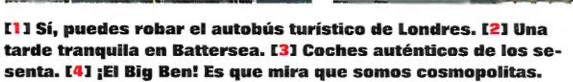
Pero, ¿cómo se las apañó un grupo de canadienses para evocar lo legendario de aquella década en la capital británica? «Hemos escogido episodios conocidos del crimen británico —reales y ficticios— como fuente de inspiración», argumenta el productor Dan Houser. «Hay varias caras famosas del Londres de los sesenta y los setenta que reconocerá cualquiera que sepa algo de la época, desde miembros de la aristocracia desacreditados o desaparecidos a padrones del gangsterismo, pasando por fascinantes espías y fotógrafos morbosos: todos están presentes en el Londres de 1969. También hemos escogido temas e inquietudes populares de los sesenta para proporcionar al juego una sensación real de tiempo y espacio.»

Y, como se trata de 1969 —el período entre los movidos sesenta y los «psicóticos setenta», como Houser los denomina—, el equipo ha optado además por tragarse las series y películas de culto de aquella época para familiarizarse con el ambiente. Take 2 ha adquirido incluso licencias de piezas musicales de la afamada discográfica de *reggae* y *ska* Trojan Records para dotar a *GTA London* de una banda sonora apropiada: roñosa y petarda. Estupenda.

Como *GTA London* se desarrolla en una sola ciudad, Take 2 promete más profundidad en las misiones y un argumento más comprometido. Los gráficos también se han optimizado, un alivio para los que creían que *GTA* tenía un aspecto algo rancio y pasado de moda. En fin, mientras *GTA2* se deja caer, *GTA London* podría satisfacer tus tendencias canallescas.







[1] Sí, puedes robar el autobús turístico de Londres. [2] Una tarde tranquila en Battersea. [3] Coches auténticos de los sesenta. [4] ¡El Big Ben! Es que mira que somos cosmopolitas.



OPINA

LO MEJOR

- Interesante escenificación de la época. *Vigilante 8* ya demostró el éxito que puede obtener un juego del tipo «exploremos los encantos de los setenta».
- Gráficos mejorados. Gracias a Dios.
- Repleto de buen humor.

LO PEOR

- Pese a todo, los gráficos todavía pueden desanimar a cantidad de usuarios de PSX, sobre todo con *Driver* en el mercado.
- ¿Estarán los actuales propietarios de *GTA* tan sedientos como para no esperar a *GTA2*?

QUIZÁ...

GTA es todavía uno de los juegos PlayStation más originales, y *GTA London* parece que sigue sus pasos. Si Take 2 entiende el humor subversivo de DMA, este extraño experimento podría funcionar. Sin embargo, no estamos seguros de cómo funcionará esta idea del disco de misiones...



EDITOR	Proein	ORIGEN	Estados Unidos
FABRICANTE	Crystal Dynamics	GÉNERO	Plataformas
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno



Gex, la respuesta de PlayStation a Joe Pasquale, vuelve a la carga con su clásica mezcla de chistes y plataformas. Vaya por Dios...

Al parecer, al público estadounidense le encantan los comentarios recargados incluidos en los niveles de la serie *Gex*. Eidos es consciente de que los británicos tienen otro sentido del humor, y por eso han reemplazado el guión yanqui por otro más adecuado al carácter de sires y lores. Los españoles, en cambio, tendremos que contentarnos con la traducción de manual y textos al castellano. Los comentarios del juego martillearán nuestros oídos en inglés. Poco nos importan las sutilezas de sus dialectos.

Como su nombre indica —*deep cover* significa agente secreto en inglés—, el juego continúa explotando el baúl de los disfraces, algo que ya pudimos comprobar en la última aparición tridimensional del reptil. El villano de la serie, Rez, ha secuestrado a la voluptuosa Agente Xtra y la ha enviado a unos niveles inspirados también en temas televisivos. De este modo, Crystal recupera el concepto de la recogida de mandos a distancia para avanzar hasta las últimas fases, y a la vez saca a relucir algunos chistes gráficos basados en películas bélicas, del oeste y de piratas. No es que sea muy original, pero al menos la compañía ha dedicado tiempo a enmendar las críticas que suscitó la anterior entrega.

Los bruscos y espasmódicos movimientos de cámara de *Gex 3D* se han pulido, y ahora puedes ajustar el ángulo de visión con los botones laterales del pad. De hecho, se ha intentado mejorar casi todo, y ahora los 24 niveles son mucho más abiertos y accesibles. A la vez, se han introducido 25 disfraces distintos para justificar el subtítulo de «Agente Secreto», y nuevas secuencias de vídeo que contribuyan a desarrollar una trama más bien escasa. Aparte de eso, más de lo mismo. El éxito de *Gex: Deep Cover Gecko* dependerá de la predilección de la comunidad PlayStation por su héroe saltarín. A primera vista, no hay nada que *Spyro* no haya hecho ya, y parte del material gráfico no es eminente, que digamos. ¿Un orondo Humpty-Dumpty que hace *break-dance* y unos pingüinos que patinan tienen gracia? Depende. Todo depende.



[1] Una obvia referencia a *Indiana Jones*. [2] ¡Iiiih! *¿Mazinger Z?*



[1-2] Gex cabalga en canguro. Gex practica *snowboard*. Gex...



OPINA

LO MEJOR

- Niveles vistosos.
- Misiones muy variadas.
- Zona de juego inmensa.

LO PEOR

- Más de lo mismo.
- Trágico humor gráfico.
- Esa dichosa voz en off...

QUIZÁ...

Supone un reto considerable y como juego está bien estructurado, con grandes niveles y un surtido de enemigos nada despreciable. Sin embargo, se tiene una constante sensación de *déjà vu*. Tal vez ese giro de cola al atacar sea la marca distintiva del personaje, pero *Spyro* no sólo la economizó, sino que la empleó en un producto mucho más pulido. Tienes que ser fan del saurio para no ponerle muchas pegas a esta entrega.

EDITOR	Infogrames	ORIGEN	Francia
FABRICANTE	Infogrames	GÉNERO	Acción/estrategia
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno



Ven a conocer las nuevas incorporaciones al mundo de los indómitos galos: Prosáix y Arcáix...

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor». Con sólo escuchar estas palabras, la licencia de *Asterix* de Infogrames se legitima ante nosotros como brote de la conocida serie de cómics (y regresan a nuestra memoria aquellos volúmenes de tapas duras sustraídos sin permiso de la biblioteca del cole...).

Panorámix necesita unos ingredientes para elaborar una nueva receta, y envía a Astérix a buscarlos junto con Obélix, ese levantador de menhires obseso por el cochino jabalí. Armados con su ración de la milagrosa pócima de Panorámix, topan con dos nuevas incorporaciones a su clan: Táctix y Estratégix. Sí, por algún extraño motivo, Infogrames ha embutido a este par en un juego que ha terminado por convertirse en una especie de *Risk*.

El druida necesita nueve ingredientes para su brebaje, y el juego empieza con un mapa de los dominios romanos. Como en las historietas, el pueblo galo permanece intacto pese a los ejércitos del César. Así da comienzo esta variante del mencionado juego de mesa, en la que el jugador administra cantidades de la pócima a Astérix (jamás a Obélix, que cayó en la marmita de caldo mágico cuando era niño...) para darle fuerzas en sus altercados con los opresores romanos y ayudarle a conquistar las regiones vecinas. Entretanto, la CPU controla los ataques de las hordas romanas. Una buena idea, pero que nada tiene que ver con la acción arcade convencional que sigue a continuación.

Cuando Astérix consigue un ingrediente, el juego se convierte en un *beat 'em up* de visualización lateral, con nuestros héroes dando palizas a legionarios romanos y demás. Una serie de subjuegos agregan interés a la cosa, como el divertido capítulo en que Obélix se dedica a lanzar romanos tan lejos como puede. Pero, si estas secciones pretenden ser lo más destacado del juego, no cumplen con su cometido. La acción es más bien lenta, los movimientos son limitados y el tiempo de reacción es tan lánguido que la experiencia de juego es más pesada que agradable. La verdad es que *Asterix* es un bicho raro. Los legionarios y los bonitos escenarios parecen extraídos directamente del universo de Goscinny y Uderzo, y asoman por ahí varios de los personajes eventuales de las historietas (los piratas, por ejemplo). Pero, pese a contar con elementos de arcade y estrategia, no saca buena nota ni en lo uno ni en lo otro, y fracasa en su intento de aprovechar una de las licencias más pujantes de los últimos años. Quizá funcione entre los usuarios más jóvenes, si no son demasiado exigentes con la jugabilidad...



[1-3] El salvaje enano reparte palos entre los romanos en su búsqueda de ingredientes para el nuevo brebaje. Es Astérix, no cabe duda.



LO MEJOR

- Respeta la mitología de la serie.
- Los subjuegos son un buen complemento.

LO PEOR

- Un *Risk* pausado y tedioso.
- Necesita más elementos arcade.
- Las secuencias son leeeeentas.

QUIZÁ...

A primera vista puede dar una impresión estupenda, pero esa sensación se evapora ante la pobre imitación de *Risk* en que se acaba convirtiendo. La esperanza de protagonizar imponentes broncas contra los romanos se funde cuando uno de los malos entra a rastras en pantalla y ves al propio Astérix moverse con el entusiasmo de un condenado a cadena perpetua. Un trágico derroche de potencial.



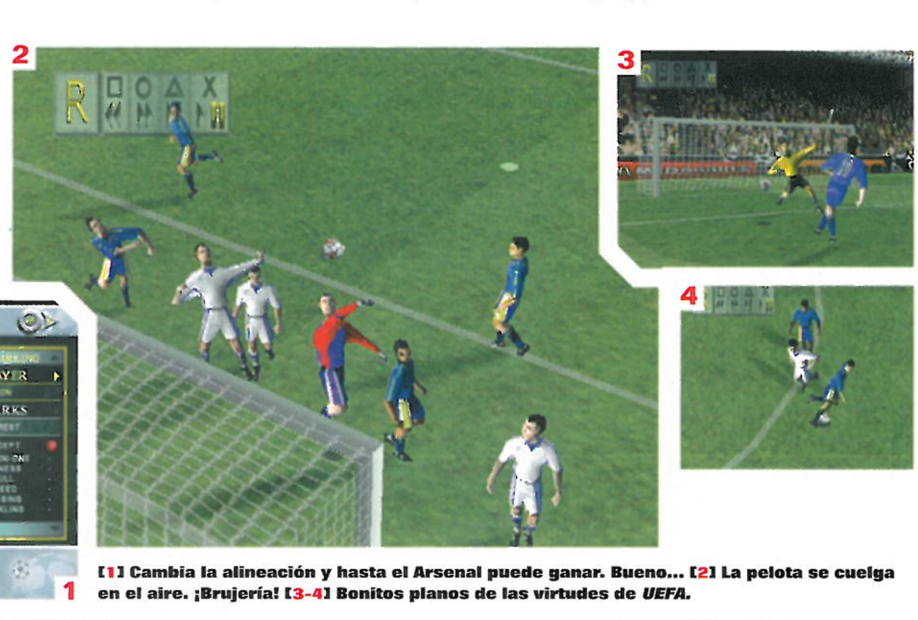
Los diseñadores de este título son ingleses. ¿Quiere esto decir que es imposible pasar de los cuartos de final?

En su búsqueda de la perfección futbolística, Silicon Dreams ha relevado a Michael Owen para ceder el trono a la máxima competición europea, la Liga de Campeones. *UEFA Champions League* representa el fruto de cuatro años de afán, pese a emplear la más reciente actualización del motor *de World League Soccer*.

No es que *UEFA Champions League* sea muy distinto a la licencia de Michael Owen, pero tampoco hacía falta que lo fuera. Los muchos cambios son menores, pero influyen tanto en el funcionamiento de *UEFA* como Raúl en el Real Madrid. El cambio más inmediato es que aquel pase artificial de la licencia Owen se ha ajustado para que el esférico se sitúe delante del jugador en lugar de pegarse a sus pies, eliminando así la necesidad de detenerse para controlar la pelota antes de seguir corriendo. Y, lo que es más importante, Silicon Dreams ha simplificado los controles, reemplazando la acrobática maraña dactilar con pulsaciones simples de los botones.

El mejor cumplido que podemos conceder a este *UEFA* es que logra evocar la emoción de un auténtico partido. Los despejes de cabeza satisfacen tanto como los pases largos de Iván de la Peña, mientras que las jugadas dentro del área ponen el corazón en un puño, como en la tele. Esta es la belleza de *UEFA Champions League*. Ahora que Silicon ha creado una base sólida, cada nueva característica aporta su grano de arena al conjunto. El detalle de vestimentas y jugadores es básico, pero efectivo. Por ejemplo, la euforia del público se refleja en el creciente volumen de ohs y ahs. Cuando lo pones todo junto, funciona bien.

Por lo visto, las retransmisiones televisivas de la Liga de Campeones han inspirado la estética del juego,



[1] Cambia la alineación y hasta el Arsenal puede ganar. Bueno... [2] La pelota se cuelga en el aire. ¡Brujería! [3-4] Bonitos planos de las virtudes de *UEFA*.

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Silicon Dreams**	■ GÉNERO	**Fútbol**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno a cuatro**





[1] Los estadios reales parecen edificios diseñados para ver partidos de fútbol... [2-3] Apuntaaa... Disparaaa... ¡y cambia de camiseta!

como se deduce del formato y la tipografía empleados para las estadísticas y nombres de los jugadores, la propia música o las chorradas de los comentaristas. *UEFA Champions League* indica que Silicon está lista al fin para desafiar a *ISS* y *FIFA*. Combina la simplicidad del arcade con una profundidad de movimientos que, con la práctica, se vuelven más y más asequibles.

Han aprovechado las posibilidades de la licencia de la Liga de Campeones, cada jugador tiene sus propias características, así que se puede apreciar la habilidad de Ronaldo pese a no poder decir lo mismo de su cara. El juego se completa con un modo panorámico: podrás recrear grandes momentos de campeonatos anteriores, ver por ejemplo si el Barça y el Madrid pueden remontar los goles del Dinamo de Kiev. Es una idea descaradamente robada de *ISS Pro*, pero más interesante, porque se trata de partidos de verdad. Aún queda tiempo para un gol *in extremis* en propia portería, al menos porque lo que hemos visto no era el producto definitivo, pero *PSMag* presiente que *UEFA Champions League* podría encabezar la clasificación PlayStation. Es un juego ideal para desconectar con los amigos tras una larga jornada, y puedes ir añadiendo truquillos a medida que te acostumbras a él. Al diseñarlo sencillo, Silicon ha creado un rival al placer inmediato de *FIFA*, y debería disfrutar de los elogios que merece.



OPINA

+ LO MEJOR

- Sistema de control sencillo e inteligente.
- La IA de los jugadores asegura un firme desafío.
- Reproduce la pasión de un encuentro importante.
- El modo panorama.

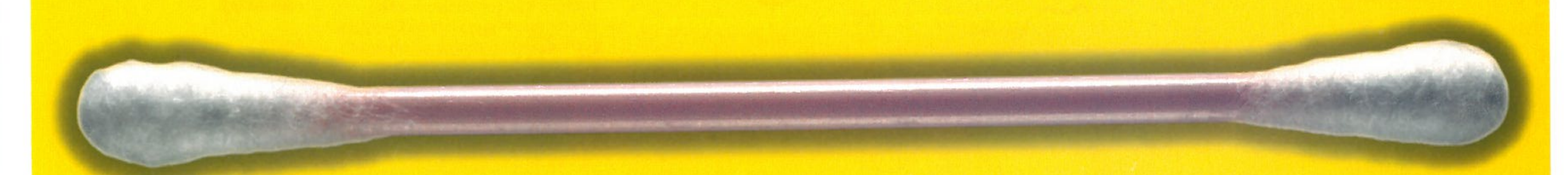
− LO PEOR

- El detalle de los jugadores deja algo que desear.

QUIZÁ...

Los retoques al motor de *WLS* han dado buenos resultados. *UEFA Champions League* es un juego compacto y sensato que pone el énfasis en el placer inmediato, pero proporcionando cantidad de movimientos al jugador más experimentado. Si Silicon pretende hacerse con la Liga PlayStation, aquí hay un gol cantado. Es difícil que lo puedan fallar.

PARA ESCUCHARTE MEJOR



POWERLINE
906 333 888

HOTLINE
902 102 102

TBWA

Ya está. Ahora tenemos dos orejas que son todo oídos. Que tienes una duda técnica o algún problemilla con tu consola, nos lo cuentas por el HotLine. Que quieres informarte de todos los trucos sobre juegos o enterarte de las últimas novedades, pues ahí está el PowerLine, nuestro teléfono informatizado. Por fin se acabaron tus noches en vela. Llama, llama. Ya verás como por un oído nos entra y por el otro también.

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Servicio las 24 horas del día. Sólo para mayores de 18 años. Sistema informatizado con opción a ser atendido por un experto.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

EDITOR	Virgin	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Capcom	GÉNERO	*Beat 'em up* en 2-D
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos



Echa un vistazo a esta entrega de una serie de *beat 'em up* con cierto regusto a vampiros y al lado oscuro. Por supuesto...





[1] Un original ataque antiaéreo en forma de champán flambeado. [2] Hsien-Ko se detiene a contemplar los problemas digestivos de Sasquatch.

Pese a provenir de la misma escudería que *Street Fighter II* (Capcom), la serie *Dark Stalkers* no es tan conocida por aquí. Se tiende a verla como el pariente pobre por culpa de sus horrendos luchadores de comedia. Desde luego, *DS3* parece recién salido de una cripta, con combatientes que van desde enormes momias egipcias que ocupan toda la pantalla a pequeñas vampiresas.

Cuando te quedas con lo de su inspiración en las pelis de terror, lo siguiente en lo que caes es la decepcionante naturaleza 2-D del juego. Mientras que *Tekken 3* puede tentar a los principiantes a agarrar el pad con sus gráficos ejemplares, *DS3* es estrictamente para los incondicionales. Sin embargo, los fans de toda la vida de los clásicos en 2-D de Capcom saben que puede dejar atrás tales deficiencias ópticas gracias a la calidad de la jugabilidad. Y las buenas noticias son que el *DS3* de PlayStation parece no haber perdido ni una pizca de la jugabilidad de la recreativa original.

Más allá de inmensos *sprites* y extravagantes movimientos especiales, Capcom se ha aferrado a su estilo de lucha, de toda garantía, e incorpora todos los detalles que ya son de esperar. Hay acrobacias, súper indicadores (donde se acumula potencia que se libera luego en súper movimientos) y, por encima de todo, combos. La capacidad de engarzar movimientos es vital para incrementar la longevidad de un título, y aquí hay un montón de opciones con las que experimentar.

Al principio existen 18 personajes disponibles, más el ineludible par por descubrir, y, como en cualquier *beat 'em up* equilibrado, todos son completamente distintos. Además, las salvajes diferencias de tamaño y habilidades entre los luchadores es uno de los puntos fuertes de *Dark Stalkers 3*. Te llevará toda una vida aprenderte todos los movimientos de todos los luchadores. En serio. Muchas de las estrellas del *Dark Stalkers* original (del que se vendieron cuatro copias) han vuelto, incluyendo a un par que quizá sean más conocidos ahora por protagonizar *Super Puzzle Fighter* o *Pocket Fighter*: Felicia y Hsien-Ko.

La animación parece adecuada, ya que cada personaje usa cientos de *frames*, pero dado el tamaño de algunos de los luchadores y sus estrambóticas combinaciones de miembros, espadas, capas, etc., las luchas pueden acabar en un aporreo confuso de botones.

A pesar de tener un aspecto magnífico en su versión NTSC, es muy probable que *DS3* se pierda en su lanzamiento europeo debido a las comparaciones con el alucinante *Street Fighter Alpha 3* de la propia Capcom. ¿Quién dijo que no hay ironía en los *beat 'em up*?



PSMag **OPINA**

LO MEJOR

- Vasto abanico de estilos de personaje.
- Muy divertido con dos jugadores.
- Modo de entrenamiento muy detallado.

LO PEOR

- Sin duda demasiado lento para algunos.
- Muy embrollado a menudo.
- No es *Tekken 3*.

QUIZÁ...

Considerado en su momento un cambio radical de dirección para los juegos de lucha de Capcom, *Dark Stalkers* ha quedado relegado a la oscuridad. No obstante, la conversión es de primera, y si sobrevive a su traducción PAL sin perder un solo cuadro, Capcom merecerá una ovación.







[1-2] Hay parecidos con *Street Fighter* por doquier. [3] Otro combo en acción. [4] Y venga movimientos especiales.

EL MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA AHORA EN PLAYSTATION®



ACTIVISION®

MICROPROSE

TOTALMENTE EN CASTELLANO

©1996, 1999 MicroProse Software, Inc. Publicado y distribuido por Activision, Inc. bajo licencia de MicroProse. CIVILIZATION y MICROPROSE son marcas registradas estadounidenses de MicroProse o de sus afiliados. Activision es una marca registrada de Activision Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

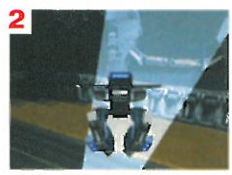
PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com



Deja en paz esa porra prehistórica, pasa del obsoleto gas lacrimógeno y da la bienvenida a la pasma del futuro.





[1] Con el Rhino puedes derrapar. [2] Y ahora... con todos ustedes...

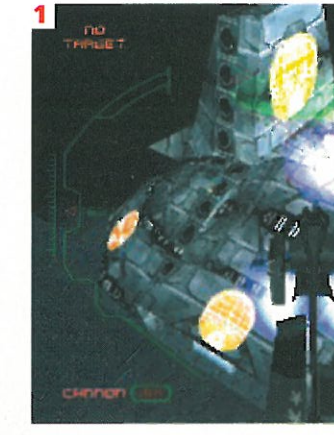
Si te acercas mucho, quizá no lo ves. En efecto: no hay alambradas. Ahora son los campos de fuerza —y no un doble cristal— los que aseguran que las calles de las ciudades futuristas conserven su atmósfera. Quizás sea una minucia, pero es bastante indicativo. Así es como Psygnosis pretende corregir los defectos del primer *G-Police* antes de seguir adelante con un *G-Police 2*. El sistema de control, que se ganó la antipatía de tantos jugadores, se ha simplificado y ahora es más fácil de usar. Las interrupciones (como los túneles teletransportadores o las secuencias de vídeo) se han resuelto. Ahora los túneles son tan reales como las cúpulas, y las secuencias de vídeo se han creado con los propios gráficos del juego. Y algo todavía más importante: el equipo de programación ha encontrado una manera muy ingeniosa de mostrar los objetos más lejanos y lograr a la vez que los edificios y las calzadas se aprecien con más detalle que en el original.



[1] En movimiento, las lucecitas rutilan. [2] El Raptor puede saltar y luego planear con sus alas retráctiles.

A cualquier otro le habría bastado con eso, pero Psygnosis tenía en mente algo más radical que un simple «polis y helicópteros segunda parte». Decir que los nuevos vehículos de *G-Police* (Rhino, Raptor y Corsair) añaden un poco de salsa a la mezcla de tiros y simulador de vuelo del original sería como afirmar que las balas de goma «invitan a los manifestantes a dispersarse». Cierto, pero tal vez un poco modesto. Los tres nuevos aparatos parecen dispuestos a aplicar un tratamiento de shock a aquel tiroteo más bien escaso y remilgado de la primera parte.

En lugar de levantar el vuelo cuando hay problemas, el Raptor y el Rhino te obligan a





[1] El Havoc en acción. [2] ¿Cómo que NOSOTROS somos la policía?

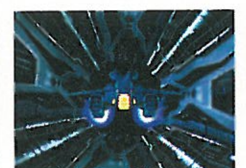
■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Psygnosis**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* ciberpolicial**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno**

¡CORRE, CORRE, QUE TE FRÍO!

Cinco mejor que dos. Los tres vehículos nuevos añaden un montón de variedad a un juego que ya nos resultaba emocionante. Conduce tu Rhino abatiendo a los malos y transportando a tus colegas; patrulla por la ciudad con el malvado Raptor, siempre al acecho; sube a la estratosfera en tu Corsair; o, simplemente, vuela con el Havoc y el Venom. A su lado, la furgoneta de *El equipo A* parece la *roulotte* de Barbie.


Rhino: alcanza los 202 km/h.


Raptor: 5,7 metros de altura.


El Corsair de la era espacial.


Venom: pesa 3,1 toneladas.


Havoc: vuela a 212 km/h.

implicarte en la acción a ras de suelo. Aunque el Rhino es un vehículo terrestre bastante convencional (una especie de híbrido entre coche patrulla y transporte blindado de tropas), el Raptor es un animal bien distinto. Como su homónimo dinosaurio, el Raptor es un bípedo con una cabeza/cabina baja y cargado de armamento hasta los topes en donde debieran figurar las garras. Es más peligroso que una piraña en un bidé, y su principal interés radica en el par de alas retráctiles ocultas bajo la base del cuello, que, una vez desplegadas, le permiten planear. Pilotar el Raptor es, en sí, toda una aventura: patrullar por las calles, saltar y planear hasta una azotea privilegiada desde la que soltar una andanada de misiles al primer desdichado que pasa... Ah, qué maravilla. Eliminar las misiones de prácticas justo ahora que hay cinco vehículos en lugar de dos podría parecer una mala idea. Sin embargo, esta vez el equipo de *G-Police* ha diseñado la curva de dificultad a la perfección. Las tres primeras misiones te adentran en la acción con suavidad, y cada vez que aparecen nuevas opciones recibes alguna indicación.

G-Police 2 contendrá 30 misiones normales, 12 objetivos secretos y tres niveles de dificultad. Si creías que el original era duro, espera y verás.



⊕ LO MEJOR

- Unos gráficos alucinantes. Estilo *Blade Runner*.
- Cinco bichos encantadores que se lo cargan todo.
- Misiones complejas y atractivas.
- ¡Explosiones! ¡Edificios que se derrumban!

⊖ LO PEOR

- No es que estimule demasiado la masa cerebral.
- No aparecerá seguramente hasta ¿octubre?

QUIZÁ...

Hemos jugado con él y nos ha gustado. El original era una obra maestra fallida, pero el equipo de desarrollo ha decidido eliminar todos los problemas y parece que lo de fallida se ha quedado atrás. Una combinación de diseño ciber-punk con acción a tiro limpio. ¿Por qué no iba a situarse entre los primeros puestos de las listas de éxitos?

¿ESTÁS LOCO POR PLAYSTATION?





375 PESETAS

ANÁLISIS DE TODOS LOS JUEGOS.

LOS FAVORITOS DE MAX.
Un consejo: No compres un juego si no aparece en esta lista.

METAL PRECIOSO.
Todos los títulos de la gama Platinum.

TRUCOS Y GUÍAS DE LOS MEJORES JUEGOS.

CONCURSOS.

Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.



CARNET DE SOCIO,
CAMISETA DEL CLUB,
Y MILES DE REGALOS EXTRA.



EDITOR	Virgin	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Capcom	GÉNERO	*Beat 'em up*
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos



Street Fighter Collection 2

Ryu, Ken, Zangief, Dhalsim. Y Chun Li, claro. Son algunos de los nombres más famosos de los videojuegos. ¡Y vuelven!







[1] ¡Uno de los fondos más chillones en la historia de *SF*! [2] La fabulosa música de fondo de Ken se mantiene aquí. [3] La patada del pájaro giratorio contra la patada huracán.

Después del poderío de *Tekken 3* y la sangre de *Mortal Kombat 4*, está a punto de regresar el abuelo de todos ellos en un combinado de calcos de recreativa que recuerda cómo empezó todo. *Street Fighter Collection 2* une los tres primeros juegos de la mundialmente famosa serie *Street Fighter*, a saber, *Street Fighter II*, *Street Fighter II: Championship Edition* y *Street Fighter II Turbo*. Cualquiera sabe por qué no fueron estos juegos los que aparecieron en el primer *Street Fighter Collection* (*PSMag* 16, 8/10)...

Por suerte, no sólo cada uno de estos suntuosos ingredientes tiene un aspecto idéntico al del arcade original, incluidos los tonos metálicos y la barba de tres días de Ryu, sino que la jugabilidad también es imposible de distinguir. Los recuerdos de tiempos pretéritos en las recreativas intentando dominar el puñetazo del dragón asaltarán a más de uno. El problema es que la mente contempla los hechos pasados a través de un cristal rosa, haciendo que parezcan mejor de lo que en realidad fueron. Pero esto es *Street Fighter*, y el control y respuesta de tu personaje son ejemplares, lo que demuestra que la jugabilidad sigue siendo de suma importancia.

Los tres juegos son muy divertidos en el modo de un jugador, así como en los habituales combates de dos jugadores. Muchos *beat 'em up*, incluido el todopoderoso *Tekken 3*, se vuelven repetitivos al jugar contra la CPU, porque siempre sabe qué es lo que vas a hacer a continuación. Por suerte *Street Fighter* no se rebaja a esos trucos sucios. Los personajes reaccionan ante lo que ven en pantalla, en lugar de enterarse de qué movimiento vas a realizar por las órdenes que introduces. Esto significa que no podrán esquivar la bola de fuego que aún no has lanzado.

Además de los tres juegos arcade, *SFC2* cuenta con el obligado modo de entrenamiento, así como con la excelente galería artística que venía en las máquinas tantos años atrás.

También puedes probar unas breves tácticas para cada uno de los personajes, aunque no les habría venido mal ser un poco más avanzadas. Existe la promesa de una opción secreta a la que sólo se accede al acabar el juego, pero aún no la hemos visto.

La versión PAL tendrá casi con toda seguridad unos inmensos bordes negros y será más lenta que su pariente NTSC, pero esperemos que no deteriore demasiado el disfrute de un auténtico clásico. Ven a probar.



[1] Blanka al término de una de las muy poderosas llaves de Zangief. [2] Rompe los letreros de este nivel para recibir puntos extra.



OPINA

LO MEJOR

- Calcado a la recreativa.
- Extraordinaria jugabilidad.
- Un sueño en el modo de dos jugadores.

LO PEOR

- El aspecto 2-D se puede considerar algo soso.
- Muy pocos movimientos.
- No hay súper barra.

QUIZÁ...

Pese a los primitivos gráficos y a lo lento de la velocidad, es un pedazo de historia del videojuego que se está escribiendo ahora mismo. Si hay un hueco en el mercado después de *Street Fighter Alpha 3*, *SFC2* podría hacerse con él.

www.needforspeed.com
www.electronicarts.es

ELECTRONIC ARTS™



¡ELIGE TU ARMA!













EL DESAFÍO DE UNA COMPETICIÓN REAL EN EL COCHE DE TUS SUEÑOS.

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

SILENT HILL

Género: Aventura terrorífica 3-D / **Editor:** Konami **Fabricante:** Konami / **Disponible:** Septiembre

Por todos los polígonos del cielo, *Silent Hill* es repugnantemente bueno! ¡Asquerosamente fantástico, visceralmente perfecto, terroríficamente brillante! ¡Es el Rey del Terror! A su lado, el virus de Raccoon City es un efímero constipado. Misterio, magia, secretos, sustos, brujería, pánico... Un paseo nocturno de unas diez o quince horas, en escenarios abiertos y cerrados atestados de seres de ultratumba, a oscuras, armado con un palo y una pistola sin apenas balas. *Silent Hill* es alucinante en todos los sentidos.

¿CÓMO SON **LOS ESCENARIOS?**

Absolutamente tridimensionales, como los de *Tomb Raider* o *Metal Gear*, pero más detallados. La libertad de movimiento es total, y el mundo en que se ambienta el juego es la enorme población que le da nombre, Silent Hill, una ciudad costera americana de unos dos kilómetros de ancho y unos tres de largo.

En Silent Hill hay edificios en los que puedes entrar, ya sea porque encuentras una llave que lo permite o porque sus puertas están abiertas. La escuela, por ejemplo, ya es más grande que la mansión en que discurría el primer *Resident Evil*, y lo mismo sucede con el hospital. Otros edificios, en cambio, están compuestos por poco más que una habitación, como el bar de carretera al principio del juego, la comisaría de policía, la iglesia, el taller junto a la gasolinera, la torre del puente, el faro, el barco... La conclusión que puede extraerse de todo esto es que en *Silent Hill* no hay «niveles», sino simplemente «lugares». El argumento de la historia te ayuda a avanzar de forma más o menos lineal hacia el sitio correcto, pero en todo momento eres libre de ir donde quieras. Tus exploraciones serán recompensadas con raciones extra de balas y vida, y algunas armas secundarias (más realistas que las de la serie de Capcom).

En la mayoría de los casos necesitas llaves o artefactos para acceder a los lugares a los que quieres ir. Para llegar a la escuela, casi al principio de la historia, debes entrar por la puerta delantera de una casa y salir por la trasera. No puedes hacerlo por las calles del pueblo porque están misteriosamente truncadas, y para abrir la puerta trasera de la casa necesitas tres llaves. Están escondidas en tres puntos muy distanciados de la zona de Silent Hill a la que tienes acceso al principio, y sólo podrás pasar a la siguiente zona —donde está la escuela— cuando las encuentres. A su vez, para dar con las tres llaves, necesitarás un mapa del pueblo y algunas pistas... En *Silent Hill* todo es, en cierto modo, lógico. Ciertos escenarios «cambian» durante el juego. Cuando es de día, la espesa niebla apenas te deja ver unos metros a tu alrededor, pero cuando oscurece... ¡no puedes ver nada! Bueno, sí: gracias a tu linterna tendrás un campo de visión de unos dos metros por delante de ti. Así, puedes estar oyendo los pasos y gruñidos de una bestia letal que está cerca y no saber con seguridad si la tienes delante o detrás hasta que... Bueno, adivínalo. Pero la noche no es el único elemento que modifica los escenarios: algunos lugares *cambian de dimensión*. El mundo real está siendo absorbido por una especie de pesadilla, y se manifiesta mediante la transformación de los escenarios. Los suelos y paredes se convierten en rejas de hierro, mugrientos muros o paredes de hierro oxidado, aparecen siniestras tuberías por todas partes, hay muchos más malos, puzzles y elementos que antes no aparecían, fantasmas...



[1] Éste es el estado normal de un escenario normal. Sólo es de noche. ¿Te parece siniestro? [2] Pues éste es el aspecto de otro escenario en la dimensión oscura. Esto *sí* es terrorífico. [3] ¿Recuerdas los carretes de tinta y las máquinas de escribir de *Resident Evil*? En *Silent Hill* las partidas se salvan en cuadernos de apuntes. [4] Una puerta mugrienta con una runa arcana en un lugar que ni siquiera existe... Esto no puede ser bueno. [5] Las camillas con cinturones y las sillas de ruedas están por todas partes. ¡Vaya elementos decorativos!



[1] La siniestra Dahlia Gillespie. Una mujer interesante. Le queda bien la voz al estilo Joe Cocker. [2] La dulce Cheryl, tu hijita. La verdad es que nos cae un poco mal... [3] Cybil. Parece buena chica, ¿no? [4] Lisa protagoniza la mejor secuencia de vídeo que hemos visto jamás, casi al final del juego. [5] Éste eres tú, al volante de tu jeep, al principio del juego. [6] Para no perderte necesitarás mapas de todos los lugares a los que vayas. Búscalos y pintarrajéalos para saber dónde has estado ya.

¿CÓMO ES EL ARGUMENTO?

La historia se ajusta como un guante al resto de los elementos que componen el juego. De hecho, el miedo que produce *Silent Hill* es mucho más psicológico que visual. Cuando entras en una habitación y no sabes con qué te vas a encontrar, te sientes mucho más aterrado que cuando ves que se acerca un zombi.

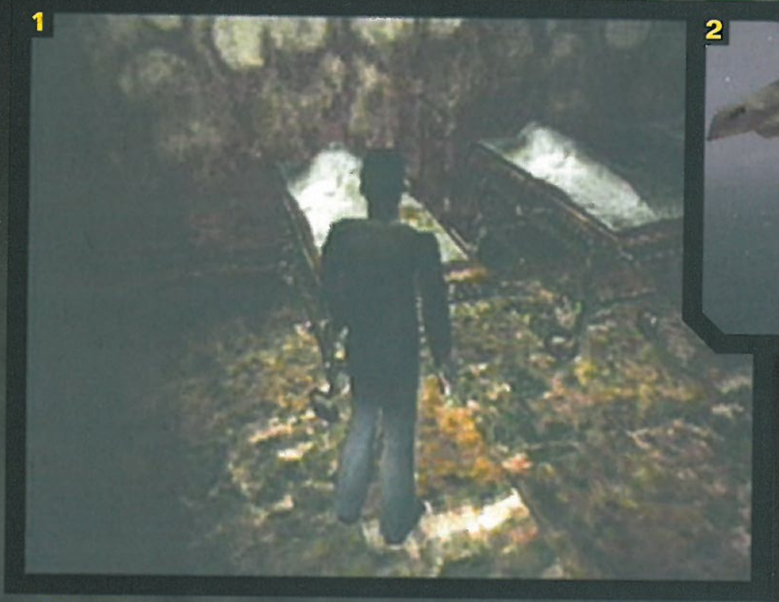
Tu personaje, como te adelantamos en el pasado número, se llama Harry Mason. En la secuencia de vídeo introductoria vas en un jeep con tu hija Cheryl y te adelanta una policía en moto. Más adelante ves esa moto estrellada en el arcén y, cuando vuelves a mirar a la carretera, te parece ver a alguien (que se asemeja bastante a Alessa, tu difunta esposa), giras de golpe el volante, te sales de la calzada y pierdes el conocimiento. Cuando despiertas, Cheryl no está en el coche, y como éste no funciona, decides ir a pie en su busca. Empieza el juego. Te adentras en la neblinosa Silent Hill, donde crees ver a Cheryl a lo lejos. Corres tras ella durante un rato, llegas a un callejón oscuro, la cámara se vuelve más retorcida, los planos son más impactantes, comienzas a ver sangre por todas partes y... anochece de repente. La pesadilla acaba de comenzar. A ver lo duro que eres...

Harry no hace más que buscar a Cheryl durante todo el juego, y cada vez que se encuentra con un personaje le pregunta si ha visto a la dichosa niña. Mientras tanto, Cheryl vaga por Silent Hill como si nada, dejando notas escritas con sangre por todas partes y dándote pistas con ellas para que sepas dónde ir a buscarla: «a la escuela», «caseta del perro»... En el transcurso de la historia no te encontrarás con muchos personajes, pero sí muchas veces con todos ellos. Cybil es una agente de policía que «pasaba por allí» y que intentará ayudarte a averiguar lo que está pasando. Bueno, al menos esa es su intención al principio... Lisa, la enfermera, está recluida en el hospital. Tiene mucho miedo, y no se atreve a salir de allí. La señora Gillespie es la vieja que habrás visto ya en alguna de estas páginas, realmente terrorífica. Alessa es tu difunta esposa, que de vez en cuando se da una vuelta por el mundo de los vivos...

No podemos darte más detalles acerca del argumento porque es, de principio a fin, un enorme puzzle que debes completar y descubrir tú solo. Lo único que podemos decirte es que en *Silent Hill* nada es lo que parece. Además, los «hilos» del argumento son muchos, y están bastante sueltos. Cuando el juego acaba, todo parece encajar, pero sin embargo quedan cosas que... Justamente por eso, *Silent* no tiene un solo final, sino varios. Y, a diferencia de *Metal Gear*, que tenía dos casi idénticos, aquí los finales van acompañados de determinadas partes del argumento diferentes. Cada vez que te pasas el juego, éste se vuelve muchísimo más difícil: aumenta el número de enemigos, disminuye la cantidad de vida y munición dispersa en los escenarios y, por si fuera poco, se duplica la inteligencia artificial de los malos. Si la primera vez que juegas basta con apagar la linterna para que los zombis no te vean, la segunda vez habrá muchos más malos y, aunque apagues la linterna, te buscarán sin cesar hasta dar contigo. Ah, y les costará mucho más morir. Eso ya te lo habías imaginado, ¿no?



Alessa es un personaje curioso: para estar muerta, se conserva muy bien.



[1] Bienvenido a la morgue. ¡Qué de camillas! ¿Qué habrá bajo esas sábanas ensangrentadas? ¿Comida tal vez? [2] Qué suerte: hemos pillado un primer plano de una criatura alada. Como ves, son preciosas. [3] Ven, zombicito, ven, que vamos a jugar al béisbol...

¿CÓMO SON LOS ENEMIGOS?

Los enemigos de *Silent Hill* no son tantos ni tan variados como nos hubiera gustado. Sin embargo, Konami lo ha compensado con una excelente inteligencia artificial.

Los perros, por ejemplo, suelen separarse cuando te ven, rodeándote para atacar desde un lado u otro. Las bestias aladas vuelan en línea recta hacia ti para golpearte en la cabeza con las garras y se alejan lo más rápido posible; después dan media vuelta y vuelven al ataque por otro sitio, impidiendo que te anticipes a sus movimientos. A veces, cuando consigues acertar un tiro a una bestia alada, huye o se aleja para atacarte desde otro ángulo poco después. Si ha sufrido dos impactos, lo más probable es que no vuelva a atacarte.De noche cuentas con una linterna para orientarte. Pero esa linterna se divisa desde lejos, y los enemigos conocen tu situación antes de que tú puedas verlos. También tienen oído, así que no basta con que apagues la luz y eches a correr. Tendrás que moverte con sigilo. No siempre tendrás balas suficientes para matar a todos los malos, y en ocasiones no te quedará más remedio que recurrir a tácticas como ésa o a defenderte cuerpo a cuerpo, con un cuchillo, una palanca, un hacha... Pobre Harry.

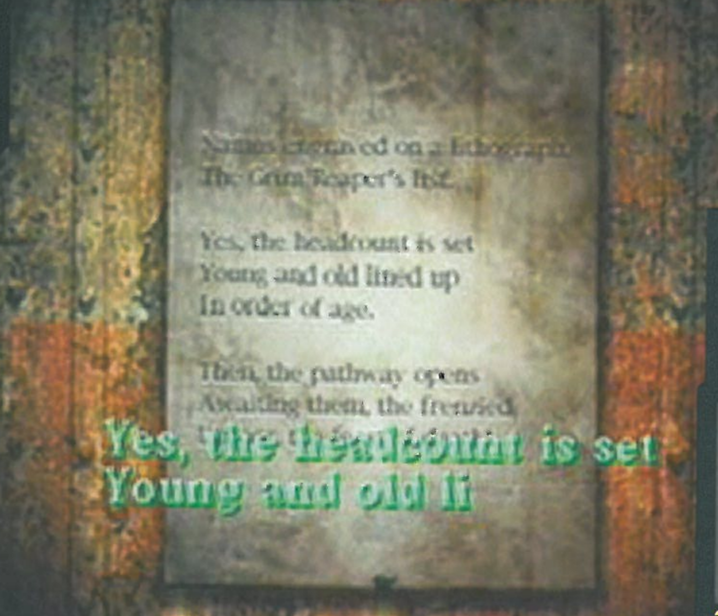
¿CÓMO SON LOS PUZZLES?

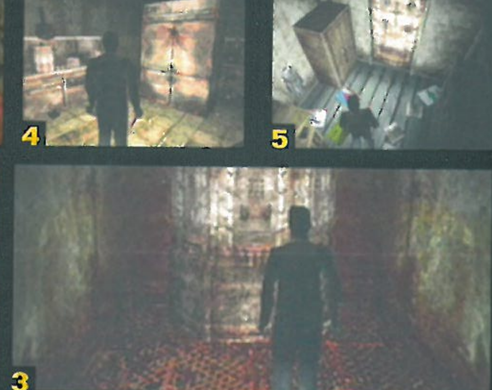
Casi tan aterradores como los enemigos. Cada uno es más macabro que el anterior: poemas sobre la muerte, la oscuridad y el tiempo que debes descifrar para entender qué tienes que hacer; cuadros que representan cosas que tienen que ver contigo; puertas que sólo se abren por el otro lado; objetos de brujería como cruces o una estrella de David... Y, por supuesto, las llaves para abrir puertas. Para acceder a una habitación cerrada, necesitas una llave. Para encontrar la llave, necesitas una pista que te indique dónde está. Para entender las pistas necesitas algo de ingenio. Para llegar hasta la llave tendrás que hacer uso de todo tu valor, tu habilidad y tu pistola...

Por lo general, los puzzles están representados mediante imágenes en 2-D. Si por ejemplo te acercas a una placa con una inscripción que está colgada de la pared, desde la perspectiva normal de la cámara no podrás leerla: tendrás que ponerte delante de ella y pulsar X para acceder a una imagen a pantalla completa de la placa, en 2-D, y entonces leerás la inscripción. Hay puzzles que se basan en encontrar un determinado objeto, pero otros no: en ocasiones todo el escenario es un enorme puzzle. Si por ejemplo necesitas llegar al segundo piso de un edificio, la puerta de la escalera está cerrada y el ascensor no funciona, tendrás que buscar la forma de abrir la puerta de la escalera o la manera de poner en funcionamiento el ascensor. Verás que este tipo de situaciones es muy frecuente.

Naturalmente, el puzzle maestro es el argumento de la historia: ¿Dónde está Cheryl? ¿Qué sucede en Silent Hill y cómo empezó todo? ¿Quién es realmente cada uno de los personajes y por qué todos parecen ocultar algo? ¿Cómo puede sobrevivir una niña pequeña en un lugar como éste? ¿Por qué a veces te parece ver a tu difunta esposa y qué tiene ella que ver con todo lo demás? ¿Habrá vida en Marte? ¿Por qué siempre está tan contenta Leticia Sabater? ¿Qué es el IVA? ¿*La Guerra de las Galaxias* está basada en hechos reales...?







[1] El dichoso piano. Aquí nos atascamos por primera vez. [2] A menudo los puzzles van acompañados de una inscripción en la pared, en una pizarra o algo así para darte pistas sobre lo que tienes que hacer. [3] El ruido en esta habitación es ensordecedor. Quita el volumen a la tele porque el puzzle se las trae... [4] Aquí nos dimos uno de los mayores sustos del juego. [5] Esta puerta es la que más tiempo te costará abrir.



[1] La cámara, por lo general, te sigue mientras avanzas como en *Tomb Raider*. [2] La higiene de este dormitorio deja mucho que desear. Los niños de hoy en día no cuidan nada sus cosas... [3-4] «Es que entre los callejones no había manera de meter la cámara, tuvimos que pedir permiso a los vecinos para subir a los tejados...» [5] Perspectiva a ras de suelo. Con lo asqueroso que está.

¿CÓMO SON LAS CÁMARAS?

El magnífico uso de las cámaras del que hace gala la nueva obra maestra de Konami es uno de los ingredientes principales de *Silent Hill*.

Quizás lo más terrorífico es que no haya perspectiva en primera persona. La cámara funciona de forma *inteligente*, colocándose en determinados puntos según la situación. Si el escenario es cerrado, como una habitación, posiblemente la cámara te enfoque desde una perspectiva en diagonal para que puedas ver lo que hay en la estancia sin perder de vista a tu personaje; si estás en un pasillo, la cámara se colocará detrás de tu cabeza para que observes qué hay a lo largo del corredor; si paseas al aire libre por el centro de una calle, el ángulo de visión te permitirá ver a Mason al estilo *Tomb Raider*; si de repente giras y decides avanzar por la acera de la calle, la cámara girará enfocándote en diagonal para que puedas leer los nombres de las calles en los carteles, etc.

También puedes modificar la cámara en la mayoría de las situaciones con el botón L2. Al pulsar este botón, la cámara se coloca tras la cabeza de Mason, más alta de lo normal, y con los controles de dirección puedes mirar a ambos lados (en ocasiones, cuando el escenario es muy pequeño o hay una pared justo detrás de ti, no puedes acceder a esta cámara). En cambio, lo mejor es que, si un enemigo se encuentra cerca y pulsas L2, la cámara enfocará directamente *hacia donde Mason cree que está el enemigo*, por el ruido que produce o porque lo ha visto ir por allí. Así, si te internas por un pasillo y la cámara te enfoca de frente pero escuchas que hay alguien al fondo del corredor, puedes pulsar L2 para *mirar* hacia el punto del escenario del que parece proceder el sonido de los pasos del presunto zombi.

Hay también algunos momentos en los que, como sucedía en *Tomb Raider*, la cámara enfoca en línea recta desde el objeto que el juego quiere que veas hasta donde está tu personaje. Si por ejemplo hay una nota de papel en el suelo de una calle y te encuentras cerca de ella, la cámara se situará justo al lado del papel, y tú te verás a lo lejos.

En general, la sensación que producen todos los ángulos es la de estar viendo una película. Una película de terror, al estilo de las basadas en novelas de Stephen King. Te encantará.

[1] Hmm, juraríamos que te están animando a que aproximes. [2] El cámara, que se colgó de la lámpara tras topar con la camilla y su fiambre. Pobre.

¿CÓMO SON **LAS ARMAS Y LOS ÍTEMS?**

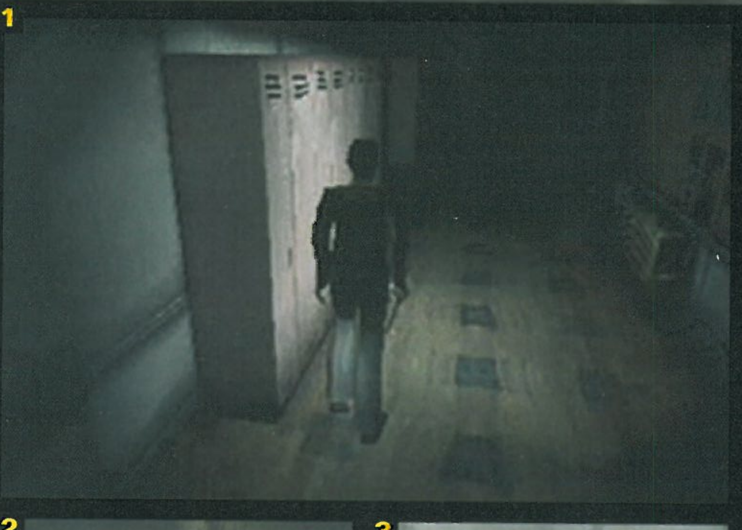
Una de las cosas que más nos ha sorprendido de los ítems de *Silent Hill* es la maestría con la que Konami ha sido capaz de fundir la tecnología 3-D y la presentación de *Resident Evil*. En *RE*, cuando recogías algo del escenario, aparecía un plano 2-D a pantalla completa con la imagen del objeto y la famosa pregunta: *«Esto es no sé qué: ¿lo quieres? Sí. No.»* Pues en *Silent Hill* el procedimiento es idéntico, pero los ítems ¡son en 3-D! Cuando te sitúas junto a un ítem y pulsas X, el objeto se acerca a la pantalla, girando sobre sí mismo, y aparece su nombre y su descripción junto con la misma pregunta. Es genial.

Por fortuna, en esta ocasión no tendrás que preocuparte por el número de bolsillos que posee la ropa de tu personaje, porque la cantidad de cacharros que puedes llevar es ilimitada. Sin embargo, la decisión de recoger o no un objeto sí que puede cambiar el desarrollo de la historia en algún momento... Bueno, eso es algo que verás tú solito.

La mayoría de los ítems que encontrarás a lo largo del juego son objetos necesarios para resolver puzzles, llaves para abrir puertas, kits médicos y munición. Las armas son lo que menos abunda, y las encontrarás en sitios relativamente lógicos. La primera es la pistola, que te será prestada por Cybil, la policía, *para que puedas defenderte si en algún momento la necesitas*. Más tarde, en un callejón sin salida, encontrarás una barra de hierro que podrás usar como bate de béisbol (entendiendo como pelotas las cabezas de los zombis). En un sótano darás con una especie de pico para incendios, en la barra del bar hallarás un cuchillo... Las armas de fuego en principio son sólo tres: la pistola, la escopeta de cartuchos y el rifle. Decimos *en principio* porque, a medida que te pases el juego más veces, ganarás acceso a algunas armas nuevas (como la motosierra, una auténtica preciosidad). Todavía no conocemos todas las armas secretas del juego, pero en cualquier caso la mayoría de ellas son armas blancas —aunque siempre están rojas, con tanta salsa de tomate— y sólo sirven para luchar cuerpo a cuerpo.



[1] Lo normal en una enfermería es que haya medicinas, ¿no? Pues busca. [2] Por suerte, en *Silent Hill* puedes llevar un montón de cosas. Todavía hay algunas que no sabemos para qué sirven. [3] ¡Ítems en 3-D! Esto sí que es nuevo.







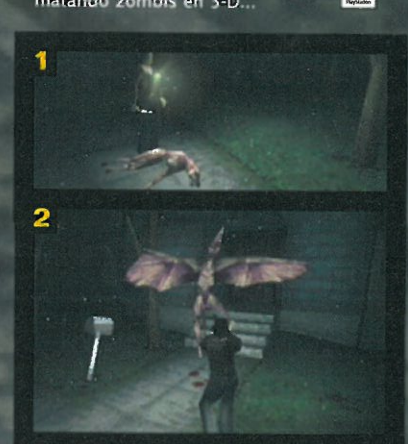
[1] Un lugar estremecedor, ¿eh? Imagínatelo con sonido... [2] Los efectos especiales son soberbios: tus pasos suenan de manera distinta sobre el metal, el mármol, el asfalto o la hierba; cada bestia tiene su gama de gruñidos; puertas, rejas y cerrojos se abren con tétrico realismo... [3] La banda sonora, como la que acompaña las secuencias de vídeo, es magnífica. Como todo.

¿CÓMO ES **EL SONIDO?**

¡Guau, una pasada! Cuanto más subes el volumen, más babeas. Es realmente estremecedor, único, genial, brillante. Todos los sonidos terroríficos que hayas oído alguna vez en una peli de miedo están aquí: llantos a lo lejos, gemidos, golpes metálicos, chirridos... Cada clase de puerta se abre y se cierra con un sonido distinto, es una verdadera maravilla.

Cuando cambias de dimensión y estás «inmerso en la pesadilla», el sonido también se vuelve mucho más extraño, con distorsiones y golpes, alocado. Y después, cuando de repente todo se vuelve silencio, la ausencia de ruidos te hace sentir aún más miedo que todos los gemidos del mundo. La combinación de música, efectos especiales y silencio es un cóctel explosivo. Los tendones del cuello se te tensarán tanto que podrás tocar canciones con tu esternocleidomastoideo.

Para acabar por este mes, y hasta dentro de unos treinta días, un dato más: alucinarás con el tango en perfecto castellano que suena al final del juego, durante los créditos. Se llama *Esperándote*, y más o menos relata los sentimientos del protagonista... Es la primera vez que lloramos a moco tendido con nuestra PlayStation. Esperemos que se mantenga esta canción en la versión española de *Silent Hill*. Y que se traduzcan los diálogos del juego. Más *Silent* el mes que viene, ¿de acuerdo? Hasta entonces, estaremos matando zombis en 3-D...



[1] Lo mejor de los malos es que, cuando se están retorciendo de dolor en el suelo, puedes rematarlos pisándoles el hígado. [2] Estos bichos son realmente grandes. Quizás no sea suficiente con un bote de Raid...

¡NÚMERO 24 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

¡Más de 200 juegos analizados cada mes!

POWER CD
3 SÚPER DEMOS JUGABLES:
Apocalypse
T'ai Fu
Tenchu

PlayStation Power CD
MC
DEMOS 3 JUGABLES
APOCALYPSE
Bruce Willis en mi consola
Cierra la tele
¡Es la guerra!
APOCALYPSE
TENCHU
T'AI FU

ANÁLISIS

STREET FIGHTER ALPHA 3 • BLOODY ROAR 2 • DARK STALKERS 3 • CIVILIZATION • NEED FOR SPEED IV • NBA PRO '99 • WARZONE 2100 • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • SPORTS CAR GT • ASTERIX • TOMB RAIDER 2 PLATINUM

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a *PlayStation Power* y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Final Fantasy VIII

El amor en tiempos de guerra. Conoce la secuela más esperada en Occidente

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:
2 Pads y 20 camisetas T'AI FU
15 juegos LIVE WIRE!
15 juegos DARK STALKERS 3





PUNTUACIÓN

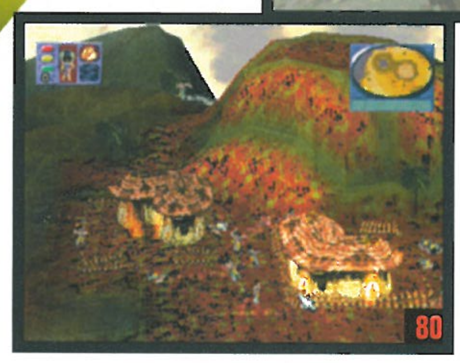
10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

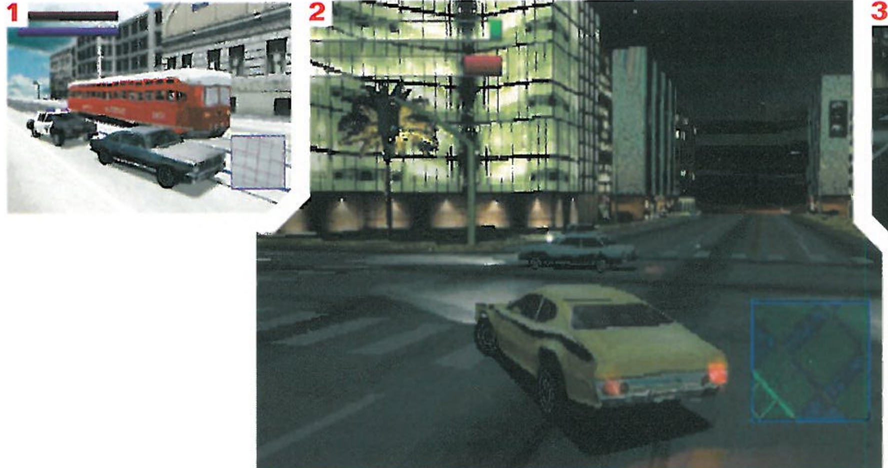
PlayTest

ANÁLISIS

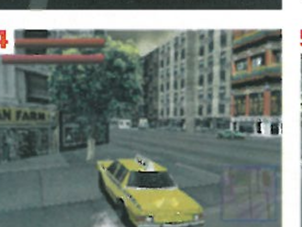














[1] Los famosos tranvías de San Francisco. [2-3] Todas las misiones de Los Angeles transcurren de noche. [4] Una vueltecita en taxi. [5] Un auto a lo *Starsky y Hutch*. Genial.

Driver

Paséate por las calles americanas de los setenta en un coche del tamaño de un autobús. *Driver* es *GTA* en 3-D... Pero aún mejor.

PlayStation Magazine STARPLAYER

Piensa en *Ridge Racer Type 4*. O en *Gran Turismo*. Imagínate los coches, las pistas, la maniobrabilidad. Ahora imagínate qué pasaría si, al llegar a una curva, en lugar de girar a la izquierda girases a la derecha. Imagínate conduciendo en dirección contraria durante kilómetros. Te paras en los semáforos, serpenteas entre el tráfico y admiras pantalla tras pantalla unos escenarios que nunca se repiten.

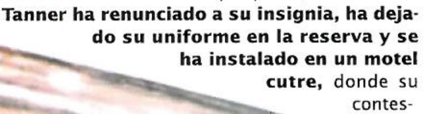
O, bueno, también podrías imaginarte una partida de *Grand Theft Auto* en la que, de pronto, la cámara se desplomara y los coches bidimensionales y los edificios esquemáticos se animasen con unas 3-D soberbias. Los peatones, en lugar de deslizarse por las calles como robots, callejean como en la vida real, y la luz del sol proyecta las sombras de las farolas y los árboles en las aceras.



De hecho, lo que estás imaginando es *Driver*, el nuevo juego de coches de los diseñadores de *Destruction Derby 1* y *2*. Un juego que, a pesar de contar con coches y asfalto y ruedas, no es un juego de coches. Esto es un paseo en coche por auténticos escenarios urbanos con tu PlayStation. Hay semáforos, atascos y la vigilancia de patrullas de policía. Aparca el coche y verás cómo los peatones y otros coches que exploran la ciudad paran en los semáforos y se portan con la misma monotonía que en la vida real. Por suerte, entre los cientos de dominqueros inocentes acechan algunos malhechores detestables para animar la cosa. Como tú, por ejemplo.



Asumes el papel de Tanner, un policía de incógnito con la misión de identificar (y esposar) al Número Uno. **Tanner ha renunciado a su insignia, ha dejado su uniforme en la reserva y se ha instalado en un motel cutre,** donde su contes-





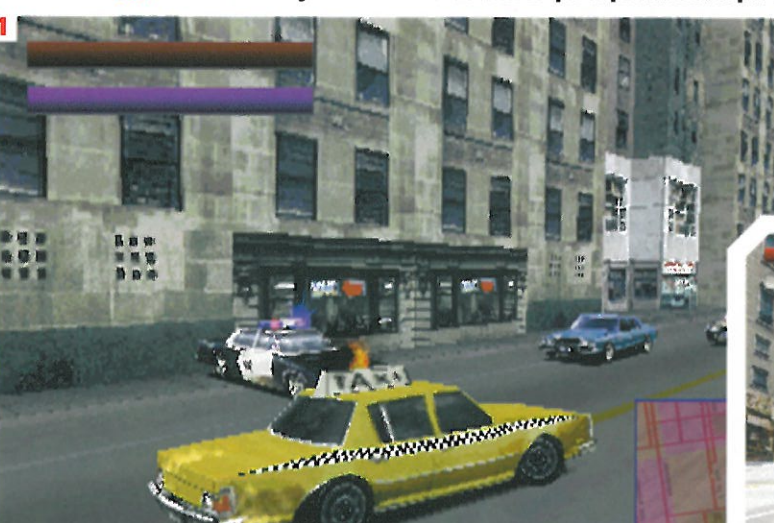






EDITOR	GT Interactive	FABRICANTE	Reflections
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	N/D	GÉNERO	Persecución de coches

[1-2] La poli no tarda mucho en darse cuenta de que «ese loco del taxi» no es un taxista de verdad. [3] En San Francisco, con la velocidad necesaria, acabarás volando. [4] La poli golpea tu coche intentando detenerte. La barra de arriba te muestra cuántos daños has sufrido. [5-6] La barra de abajo indica el nivel de interés que la policía siente por ti.

1

2

3

6

5
4


SI ALGUNA MISIÓN TE PARECE INTERESANTE, LA ACEPTAS Y TE VES TRANSPORTADO A TU COCHE.

tador automático recibe los mensajes de sus nuevos colegas del hampa. Es una manera astuta de presentar una selección de misiones automovilísticas al jugador, que escucha las varias posibilidades a través de la voz de un reparto de actores. Entre las propuestas puedes hacer pedazos el coche de un rival o entregar paquetes misteriosos... La decisión es tuya.

El contestador te mostrará cuántos mensajes tienes y te invitará a escucharlos. Son los detalles de cada misión (o trabajillo) que se ofrece a Tanner. En ocasiones sólo habrá un mensaje esperándote, a veces tres o cuatro y, como diversión, algunas equivocaciones de número cómicas y amigos que se interesan por ti. Si alguna misión te parece interesante, la aceptas y te ves transportado a tu coche, que se encuentra delante del motel. De repente estás al volante y el escáner (abajo a la derecha) te indica adónde ir y te señala la posición de los polis. De vez en cuando, una misión empieza con una visita al repertorio de coches, y tu compañero pregona el rango de modelos que están en oferta. En tu decisión influirá la misión concreta, combinada con la velocidad, aceleración y potencia de cada coche expuesto. A veces, el agradable y serpentino argumento del juego te permite volver para buscar una opción mejor.

SIN DEJAR RASTRO

En una de las primeras misiones debes transportar una banda de ladrones a su base, evadiendo la atención de la policía.



Las misiones de Miami empiezan delante de este motel cutre. Tienes 1 min. 17 seg. para llegar al banco.



Llegas cuando sólo te quedan siete segundos. Los ladrones suben en tu coche justo cuando llega la poli.



¡La poli intentan matarte a choques! ¡Acelera! Usa la flecha en el mapa para encontrar el escondrijo.



La pasma bloquea la autopista y cuando rompes la barrera te persigue. Despístala como puedas.



Tras un rato de conducción evasiva llegas a la guarida. Aparca y tan contentos. Tu misión ha terminado.

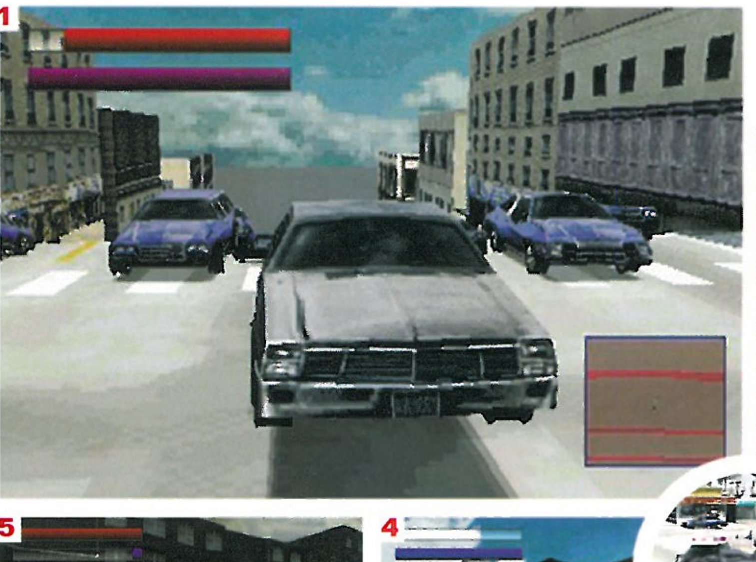
«¿ADÓNDE?»

Por si eres un trotamundos pijo de la *jet-set* y sabes diferenciar entre Frisco y Fresno, los diseñadores de *Driver* han incluido la tira de monumentos famosos para que te sientas como en casa. Si te fijas bien, podrás verlos todos en el juego.

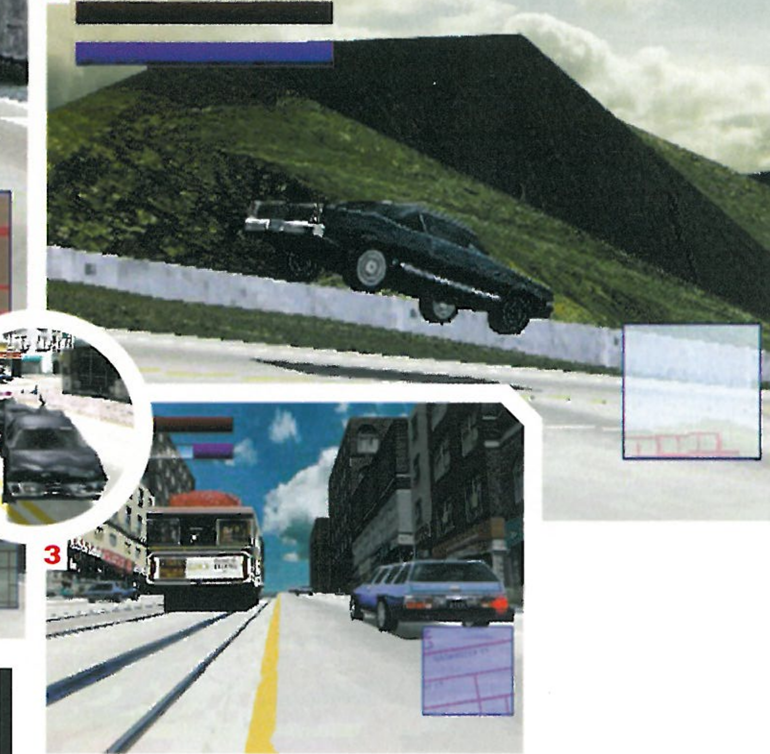
NUEVA YORK
Zonas conocidas:
Isla de Staten
Wall Street y el distrito financiero de Nueva York
Washing Square Park
Madison Square Park
Union Square
Brooklyn Battery Tunnel
Brooklyn

Edificios:
Empire State
Edificio Chrysler
Oficina Central de Correos
Grand Central Station
Edificio Met Life
Washington Arch
Madison Square Garden
Ayuntamiento
Tweed Courthouse
Edificio Municipal
World Trade Center
Times Square
Puente de Brooklyn

MIAMI
Zonas conocidas:
South Beach
Ocean Drive
Bal Harbour
MacArthur Causeway
Julia Tuttle Causeway
Bayside Marina (con Hard Rock Café)
Miami Beach Marina
Intercoastal Waterway
Centro urbano
Coconut Grove
Coral Gables



[1] Con el modo *replay* puedes producir tus propias pelis de persecución automovilística. [2] Si alguna vez has jugado a *Destruction Derby 2*, el vuelo de los coches te resultará familiar. [3] Jugar con el «bumper-cam» es una pasada. [4] Los gráficos son impresionantes, pero quizá el sonido y la música sean todavía mejores. [5] Usa el tranvía como tapadera para esconderte de los polis.



EN TOTAL HAY 44 MISIONES, Y AL ACABAR ALGUNAS DE ELLAS DESENCADENAS LA APARICIÓN DE OTRAS.

En cambio, en algunas misiones estás obligado a utilizar coches determinados, como en una de las favoritas de *PSMag*, en la que tienes que recoger al jefe de una banda rival en tu supuesto taxi y luego ejecutar tantas maniobras estrafalarias como puedas para darle al pobre hombre un susto de muerte. Un «miedómetro» en la parte superior de la pantalla te indica cuánto pánico tiene. Otra misión requiere el transporte de una caja de gelignita en una furgoneta. Pero, por supuesto, la poli se entera de tu viajecito e intenta detenerte, lo que acaba en una combinación deliciosa de conducción loca para escapar de la poli y el intento de no terminar con las pestañas calcinadas por culpa de una explosión inoportuna. Una vez más se emplea un contador, que muestra a cuánto traqueteo se ve expuesta la gelignita.

En total hay 44 misiones, y la conclusión satisfactoria de algunas supone la aparición de otras. Puedes acabar el juego entero si cumples 25 misiones. Si fracasas en alguna, tienes otra oportunidad, pero al tercer fracaso estás eliminado, y tendrás que volver a la acción a través de la última posición que guardaste.

Al final de la última misión se analizan tus éxitos, tus fracasos y tu eficacia, y todo eso se traduce en una puntuación que te incita a acometer más y más intentos. Por supuesto, cuando vuelvas a jugar podrás probar suerte con las misiones que no emprendiste en primer lugar. Si añades a esto todos los subjuegos que aparecen (detallados más adelante), tendrás más que suficiente para estar entretenido bastante tiempo.

Hay coches, misiones totalmente ilegales y una pre-

ME LO REPITA

Una de las características destacadas de *Driver* (y una que apareció por primera vez en *Destruction Derby*) es la genial opción de repetición. Cuando acabas una misión, puedes volver a pasar toda tu actuación, pantalla por pantalla si quieres, colocando cámaras y dirigiendo tu propia película. Luego la puedes guardar en una tarjeta de memoria.



Primero, coloca una cámara. Puede estar dentro del coche, puede seguirlo, o puede estar en la calle.

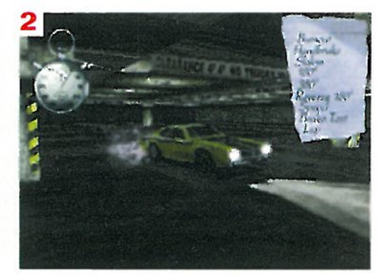


Con la cámara colocada, puedes continuar con el *replay* hasta el momento en que quieras cambiar de ángulo.



Sigue colocando cámaras virtuales hasta que acabe el *replay*. Guárdalo y listos. Tu película. A disfrutarla.





[1] El motel de Tanner. [2] La primera misión es una prueba. Contrarreloj...

MANIOBRAS SUBLIMES

El manejo de los coches en *Driver* es excelente. Todos los motores a tu disposición son unas bestias enormes con una suspensión hipersuave y demasiada potencia para el agarre de tus gruesos neumáticos. Para hacer frente a esta forma de transporte tan poco convencional, *Driver* te proporciona un sistema de control innovador con los que dominar a la bestia.



El botón *burnout* pone el acelerador a tope. Escribe cuando llegues.



El freno de mano va perfecto para giros improvisados de 180 grados.



Los botones laterales permiten mirar a izquierda o derecha desde el coche.



Apretando L1, giras de una manera más abrupta, mientras que R1 es el claxon.

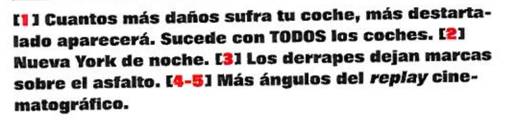


Si pulsas los dos botones laterales a la vez puedes echar un vistazo atrás.











[1] Cuantos más daños sufra tu coche, más destartalado aparecerá. Sucede con TODOS los coches. [2] Nueva York de noche. [3] Los derrapes dejan marcas sobre el asfalto. [4-5] Más ángulos del *replay* cinematográfico.



sencia policial imponente. Por lo tanto, debería ser *GTA* en 3-D. Pero no, la cosa no es tan sencilla, por varias razones. Para empezar, **una vez instalado en el vehículo no puedes cambiar de objetivo en plena misión, ni escapar de la poli a pie, ni desde luego liarte a tiros.** De hecho, no sale una pistola en todo el juego. DE HECHO, es imposible matar a nadie, ni siquiera con tu coche. Es absurdo, pero los peatones poligonales que deambulan, cruzan las calles y disfrutan del aperitivo en algún bar se escabullen en cuanto te acercas. Intenta atropellarlos: siempre saltan como grillos para esquivar tu parachoques. Divertido durante cinco minutos, pero una decepción enorme a los que esperan acción mortal al estilo *Grand Theft Auto*.

Driver no es, pues, *GTA* en 3-D. Hay parecidos, claro (coches, misiones, embustes ilegales), y es poco probable que el juego de Reflections existiese sin la instigación del género por parte de *GTA*, pero *Driver* se labra sus propios éxitos. Si *GTA* consiguió escandalizar a más de uno pese a su esquemático aspecto, imagina qué calificación obtendría una acción similar en unas 3-D de tan estupenda factura. Sobre todo si tenemos en cuenta la creación de tus propias películas mediante la excelente y exhaustiva opción de *replay*. Un *Driver* con tiroteos, muertes en carretera y baños de sangre provocaría pesadillas en la mente de cualquier ser normal.

Los desarrolladores quieren dejar bien claro que se trata de un juego de conducción —de persecuciones en



«¿ADÓNDE?»

MIAMI
Edificios:
Ayuntamiento
Hotel Baltimore
Torre Nations Bank
Dade County Courthouse
Fontainebleu
Hotel Hilton (aquello con el enorme arco pintado)
Torre South Point
Hard Rock Café (completo, con guitarra flotante en el tejado)
Coco Walk Mall

SAN FRANCISCO
Zonas conocidas:
Union Square
China Town
Fisherman's Wharf
Telegraph Hill
Pacific Heights
Centro urbano
Nob Hill

Edificios:
Pirámide Trans América
Torres Columbus
Torre Coit
Puerta del Dragón
Arco de China Town
Union Square
Catedral de Grace
Centro artístico
Ayuntamiento
Teatro de la Ópera
Edificio Ferry
Pier 66
Puente Golden Gate
Edificio James Flood

LOS ANGELES
Zonas conocidas:
Santa Mónica
Beverly Hills
Rodeo Drive
Sunset Boulevard
Hollywood Boulevard
Autopista de la Costa del Pacífico
Autopista de Santa Mónica
Centro urbano

Edificios:
Teatro Chino de Mann en Hollywood Boulevard
Hotel Westin Bonaventure
Aeropuerto LAX

Driver



[1] Salen pedazos despedidos cuando los coches chocan. Mola.
[2] Hay monumentos conocidos por todas partes. Para los aficionados de la ópera, aquí tenemos el Carnegie Hall de Nueva York.

coche—, y todo lo que le falta en cuanto a salvajadas lo recompensa con una maniobrabilidad exquisita, escenarios urbanos inmensos y misiones bien diseñadas.

Las cuatro ciudades que aparecen en el juego (Nueva York, San Francisco, Los Angeles y Miami) son réplicas de sus equivalentes reales. El juego logra englobar un área de 50 kilómetros cuadrados, con los monumentos más destacados de cada metrópolis. Para que haya variedad, todas las misiones de Los Angeles son nocturnas, lo que da al título la oportunidad de lucir unos efectos de luz espectaculares. Y, por si no fuera suficiente, algunas misiones tienen lugar bajo chaparrones torrenciales, de modo que la parte trasera de tu coche se desliza con más facilidad y, sobre todo de noche, crea unos reflejos magníficos sobre la carretera mojada. Por cierto, si dejas un rato quieta la demo de *Driver* de este mes aparecerá un fabuloso *replay* nocturno.

La ecuación coches más ciudades más misiones equivale a un Chevrolet repleto de diversión. Sólo conducir por la ciudad, quizá entrenándote para tu próxima misión con la opción «Take a Ride» (de paseo), es una pasada. Pero, en el fondo, el objetivo del juego es muy simple: conduce desde el punto A al punto B sin atraer la atención de la policía (o al menos despistándola en accidentes o en las sinuosas calles antes de llegar a tu destino). Déjate estar de descripciones pretenciosas. El juego consiste en *eso.* Punto. Pero no significa que te canses jamás de darles esquinazo. En *Driver* conduces por la autopista en dirección contraria o zigzagueas entre los árboles del parque con la esperanza de zafarte de tus perseguidores. O atraviesas un cruce a todo gas, das una vuelta de 180º y obligas de nuevo a los polis a arriesgar sus carrocerías. O contemplas la despedida de tus contrarios en el retrovisor mientras escapas ileso (y libre de perseguidores). Genial.

ALGUNAS DE LAS MISIONES TIENEN LUGAR BAJO DILUVIOS, DE MODO QUE TU COCHE SE DESLIZA CON MÁS FACILIDAD.

De acuerdo, algunas misiones redundan en temas muy parecidos (la barra de potencia representa cantidad de cosas diferentes), pero el desarrollo del argumento y las ramificaciones de la estructura de misiones no sólo te hacen sentir como una minúscula tuerca en el interior de una máquina gigantesca y corrupta, sino que te estimulan a jugar una y otra vez.

Te lo suplicamos: ponte unos guantes de conducir elegantes, unas gafas de sol reflectoras y saca *Driver* a pasear. Será la escapada de tu vida.

Alternativas...

Destruction Derby 2	9/10	PSMag1
Grand Theft Auto	8/10	PSMag15
Destruction Derby	7/10	

DE EXÁMENES

Aparte del juego principal basado en misiones, hay cinco «juegos de conducción» más. Cada uno es una colección de pruebas que aumentan en dificultad y tienen lugar en las cuatro ciudades. Verás tu puntuación en la tabla de resultados (guárdala en tarjeta de memoria, si quieres), así que puedes competir contra tus colegas para restar segundos a los mejores tiempos y reventar las mejores marcas.



Pursuit
Tienes que alcanzar un coche que intenta escapar de ti en cada una de las cuatro ciudades.



Getaway
Parecido a Pursuit, pero ahora te persiguen a ti. ¿Cuánto tardarás en caer en manos de la justicia?



Cross Town
Atraviesa la ciudad lo más rápido posible a lo largo de una serie de puntos de control.



Trail Blazer
En contrarreloj, recoges una serie de triángulos rojos a la carrera. ¡Dejen pasoooo!



Survival
Parecido al modo Total Destruction de *DD*. Cuatro polis tienen un deseo común: hacerte pedazos.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Alucinantes detalles increíblemente variados	10
ACCIÓN	Algo repetitiva, pero estupenda	8
ADICTIVIDAD	Con tantas opciones es enorme	9

Un concepto revolucionario en los juegos de conducción. Verlo es una gozada, jugarlo es un placer. A Steve McQueen le hubiera encantado.

9 SOBRE 10

¡¡No Juegues con Fuego!! No eres un escogido de Dios...



¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales.
Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.
Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete!
Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...
Disponible Ya en Pc y Playstation, y disponible en abril en Nintendo 64.

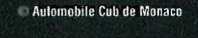




MONACO GRAND PRIX racing simulation 2





© Automobile Cub de Monaco

http://www.ubisoft.es



UBI SOFT ENTERTAINTMENT
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00

©Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft es una marca registrada de Ubi Soft Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. "Monaco Grand Prix Racing Simulation 2" es una marca registrada de A.C.M Automobil Club de Monaco. Todos los derechos reservados.
Nintendo, Nintendo 64 y el logo 3D "N" son marcas de Nintendo America Inc. bajo licencia Nintendo. Playstation y los logos son marcas de Sony Computer Entertainment. Todos los derechos reservados.





[1] Se presentan dos nuevas luchadoras. [2] El Psycho Crusher con todos sus efectos. [3] Evil Ryu se teletransporta igual que su némesis Akuma. [4] Una presentación inédita suma mejoras al producto global.

Street Fighter Alpha 3

«Sho-ryu-ken. Ha-do-ken». No, no tiene sentido, pero es la proclama de un nuevo juego sobre esos individuos que se toman la violencia con tanta tranquilidad.



La rama *Alpha* del árbol *Street Fighter* siempre se ha concebido como el apéndice más cómico. Presenta *sprites* tipo dibujos animados y supermovimientos un poco extravagantes, a diferencia de los minuciosos combos de la serie original *Street Fighter*. O sea, que allá vamos otra vez. Han desenterrado de nuevo a los viejos favoritos, un poco seniles, como Fei Long, Dee Jay y Cammy, junto a una nueva y predecible generación. Entre estos últimos tenemos a Juli, R. Mika y Codi del *beat 'em up* en *scroll Final Fight*, que son tan sólo algunos de los personajes que constituyen este asombroso cuadro de 34 luchadores.

LAS BATALLAS FLUYEN CON SUAVIDAD, CON UN SISTEMA DE PRIORIDAD DE MOVIMIENTOS BIEN PENSADO...

Street Fighter Alpha 3 consta de varias opciones nuevas, así como de otras ya existentes que se han renovado. Estamos hablando de una barra de defensa, que disminuye cada vez que bloqueas, hasta que al final quedas incapacitado para bloquear durante unos momentos, hasta que vuelve a llenarse. También aparecen nuevos modos de juego, como el Dramatic Battle, en la que tú y un compañero controlado por la CPU os enfrentáis a un solo enemigo también controlado por el ordenador.

Pero aún hay más. Tras elegir el personaje, hay que decidir un «ismo» (extraño nombre, ¿no?). Aparecen en tres formatos —V, X y A—, que en esencia se adecuan a distintos estilos de lucha. Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes. Uno puede ofrecer más supermovimientos y habilidades, pero infringirá daños menores al oponente. Otro puede darte mayor potencia, pero al mismo tiempo despojarte de las técnicas más refinadas. Todo depende de tus preferencias.

Quizá la innovación más importante sea el World Tour. En él viajas por el mundo, repartiendo un sinnúmero de tortas en cualquier país que te brinde un oponente.















■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Mayo	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*





[1] Blanka quiebra el pecho de Honda. [2] Honda responde con su famoso Ariete de cabeza. [3] Las sombras azules indican un supermovimiento en acción. [4] Cody de *Final Fight* recibe una patada de Karin. [5] ¡Ahora se lo han devuelto a Cody! [6] El nuevo supermovimiento de Ken... [7] ¡...y el viejo!






Todos tus adversarios extranjeros poseen algún tipo de ventaja respecto a ti. A algunos sólo puedes herirlos con combos personalizados. O puede haber un límite de tiempo en el combate. Lo más destacable es la oportunidad de enfrentarte de manera simultánea a dos oponentes controlados por la CPU. Esta opción funciona la mar de bien, porque los puñetazos conservan su ritmo a lo largo de toda la lucha. Genial.

La calidad del modo para dos jugadores quita el aliento. Las batallas fluyen con toda suavidad, con un sistema de prioridad de movimientos muy bien pensado: cuando dos movimientos coinciden, el resultado es consecuente. De esta manera se intensifica la competición, y sólo te convertirás en un maestro con mucha práctica en el modo de práctica. En este dojo virtual no hay lugar para la pulsación aleatoria de botones. No hay duda de que se trata de un juego para puristas. Sí, es en 2-D. Sí, es cualquier cosa menos realista. Y sí, básicamente se parece al tipo de máquina en cuya ranura depositabas cinco duros la década pasada. Pero si te centras en esto, te perderás lo esencial. *SFA3* es la encarnación de la jugabilidad. El modo en que te obliga a machacarte los dedos hasta convertirlos en muñones de tejido orgánico es lo que lo convierte en genuino, un juego que te exige experiencia. Mucha gente lo pasará por alto, lo considerará una locura de los viejos tiempos. Ellos se lo pierden.

LO MÁS DESTACABLE ES LA OPORTUNIDAD DE ENFRENTARTE DE MANERA SIMULTÁNEA A DOS OPONENTES CONTROLADOS POR LA CPU.

Alternativas...

Tekken 3	*10/10*	*PSMag21*
Street Fighter Alpha 2	*8/10*	*PSMag2*

DEMONIO SALVAJE

Akuma y Evil Ryu pueden jactarse del movimiento más complicado del juego. El Raging Demon es un supermovimiento inbloqueable, que se ejecuta pulsando puñetazo ligero, puñetazo ligero, adelante, patada ligera y para terminar puñetazo pesado. Hay que teclearlo muy deprisa, y requiere mucha práctica, pero como puedes ver ¡merece la pena!







LUCHADORES DE BOLSILLO

Uno de los primeros juegos que es compatible con PocketStation. *Street Fighter Alpha 3* te permite guardar cualquier personaje en el PDA de Sony. Allí puedes cuidarlos como si se tratara de un *tamagotchi*, e incluso entrenarlos. Si los alimentas con precaución, puedes incrementar su nivel y después cargarlos de nuevo en el juego; de este modo te ahorras tener que pasar por el World Tour. Es muy simple, sí, pero es estupendo si tienes un poco de tiempo libre. ¡Hai!



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	En 2-D nunca han sido mejores	8
■ ACCIÓN	Es la pura perfección	10
■ ADICTIVIDAD	Puede sobrevivir al poderoso *Tekken*	10

Lo único que empaña este juego son los gráficos. Si opinas que la jugabilidad es más importante que los polígonos texturados, considera que la nota es un diez.







[1-3] Conduce a tus guerreros a la batalla contra un clan enemigo. [4] Lanzar bolas de fuego será un derroche de maná, pero es divertidísimo. [5-6] Fantástico: guerra y adoración.

Populous: El Principio

«¡Arrodíllate ante *PSMag*!» No solemos pecar de soberbia, pero es que hemos estado jugando a ser dioses con *Populous*...

Tras una dura jornada repasando tuercas, soportando berridos del encargado o reclamaciones de señoras clientas, resulta agradable llegar a casa y recibir un poco de Adoración. El amor, la comprensión, la amistad... todo eso está muy bien, pero si buscas un auténtico subidón de ego, lo mejor que te puede pasar es que una multitud se arrodille ante ti y bese el suelo que pisas... **Claro que esa multitud está compuesta por figuritas borrosas de dos centímetros de altura. Bienvenido al extraño mundo de *Populous: El Principio*.**

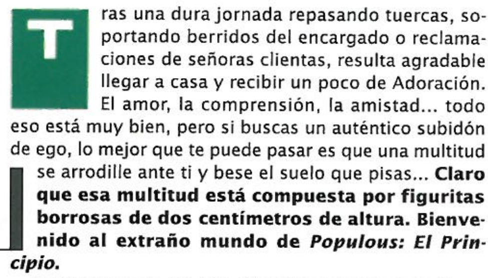


A diferencia de las dos entregas anteriores de *Populous* editadas para PC, *El Principio* te permite ser un personaje más, en lugar de una especie de inteligencia cósmica que sólo puede actuar como influencia en sus criaturas. Aquí eres fulgurante muchacha tiara en mano. Y, como hechicera que eres, podrás poner en práctica 26 conjuros distintos, desde los inofensivos (desprender tierra) a los decididamente perversos (como enviar relámpagos a resucitar un volcán dormido).

Este aspecto del género de rol está ausente en otros títulos de deidades o estrategia, como *C&C* o *Warcraft 2*. *Populous* es el único juego de este tipo en que actúas

EMPEZARÁS A DISFRUTAR CON TUS PODERES DE BRUJERÍA, TE EMPEZARÁ A PREOCUPAR EL DESTINO DE TU TRIBU...







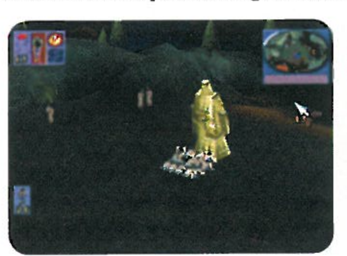
[1] Puedes conquistar hasta 25 mundos. [2] Que tus guerreros desmantelen los pueblos del enemigo. [3] A diferencia de *C&C*, *Populous* es totalmente en 3-D.

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Bullfrog
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Estrategia divina

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

SECRETOS SAGRADOS

En *Populous* no accedes gratis al maná o a los hechizos: tienes que conseguirlos rindiendo homenaje a distintos objetos sagrados repartidos por el escenario. Las cabezas, los tótems y las pirámides pueden servir para levantar tierras o para conseguir bolas de fuego.





Eso es la Isla de Pascua, en el pasado. Si adoras las cabezas de piedra obtendrás todo tipo de hechizos. Estos dioses están locos.

realmente como un dios, porque puedes adquirir superpoderes hasta transformarte en la única divinidad de los 25 mundos que el CD alberga. Y, si la adoración de tus súbditos no es suficiente para convencerte de tu trascendencia, a lo mejor lo logra la posibilidad de quemar vivos a aquellos mortales que te provoquen con vanas palabras. «Eso sólo puede hacerlo un chamán», truena la voz en off antes de que arremetas contra uno de los obeliscos sagrados de tus enemigos por el mero placer de trastear con construcciones nuevas.

Podría pensarse que, puesto que eres una hechicera con poderes divinos, no necesitas la ayuda de nadie, que eres un monstruo implacable e inmortal dispuesto a alcanzar sin ayuda el grado máximo de divinidad. Aun así, sigues necesitando a tus adeptos, y el interés del juego radica precisamente ahí.

Los pobrecitos mortales a tu cargo serán todo lo despreciables y serviles que quieras, pero sin ellos no lograrás ser todopoderoso. Sin su adoración no recibirás el líquido mágico (el maná) y sin maná, no tendrás poderes mágicos. Si pierdes a tus adeptos perderás la capacidad de regenerarte y acabarás muriendo. Sin embargo, si cuidas de ellos, les ordenas que construyan más refugios y les defiendes de los ejércitos de los chamanes rivales, te lo agradecerán dándote más maná para que puedas llevar a cabo hechizos más poderosos, y además se convertirán en soldados y sacerdotes que cumplirán tus órdenes. Los conjuros y los edificios se seleccionan en una barra lateral, mientras que los adeptos y grupos de adeptos se seleccionan mediante una flecha que controlas con el pad. *Populous* se ha desarrollado en 3-D, por lo que a veces tus súbditos se pierden de vista detrás de algún objeto, pero eso se puede solucionar fácilmente con un toque a los botones laterales. Lo cierto es que este sistema de control no es perfecto y puede ocasionar problemas durante la batalla, pero es una tentativa bastante acertada de sustituir el ratón propio de la versión para PC por el mando de una consola.

Populous no es una maravilla de belleza visual. Las texturas granulosas y los personajes borrosos demuestran que la conversión ha sufrido una pérdida de calidad. *Populous* no tiene ni el atractivo de las legiones de tanques de *C&C* ni el humor algo anticuado de *Warcraft 2*. Muchas veces resulta demasiado serio. No obstante, si juegas durante un tiempo al ritmo pausado que impone este título, la necesidad de seguir jugando acabará volviéndose compulsiva. Empezarás a disfrutar con tus poderes de brujería, empezarás a preocuparte por el destino de tu tribu y se apoderará de ti un odio casi sobrehumano por los chamanes rivales. Por lo visto, ser una diosa es más duro de lo que parece.

1



2

[1] Selecciona el área de combate con esta útil flecha. [2] No conseguirás tanques, pero te cargarás a esas pobres criaturas.

1



2



[1-2] Es importante construir un edificio porque cuantos más adeptos puedas acoger en él, más poder tendrás para conjurar hechizos letales.

> ESTE ASPECTO DE ROL ESTÁ AUSENTE EN OTROS JUEGOS DE DIOSES O DE ESTRATEGIA COMO *C&C* O *WARCRAFT 2*.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10 PSMag3
Warcraft 2	8/10 PSMag9
X-Com: Enemy Unknown	8/10 PSMag3

PODER DE ATAQUE

Tu personaje de hechicera puede parecer demasiado difícil para principiantes, pero si eres listo serás capaz de enviar a un ejército de superguerreros para que prendan fuego a los edificios del enemigo. Puedes emplear la flecha para seleccionar grupos de hombres, arrastrándola por debajo de ellos.





VEREDICTO

GRÁFICOS	Bonitos gráficos en 3-D pero algo granulosos	7
ACCIÓN	Profunda y significativa	8
ADICTIVIDAD	Se convierte en un reto gigantesco	9

***Populous* no brinda la diversión de *C&C* y compañía, pero pronto te sumerge en un mundo profundo y fascinante de terrorismo mágico y tribal.**





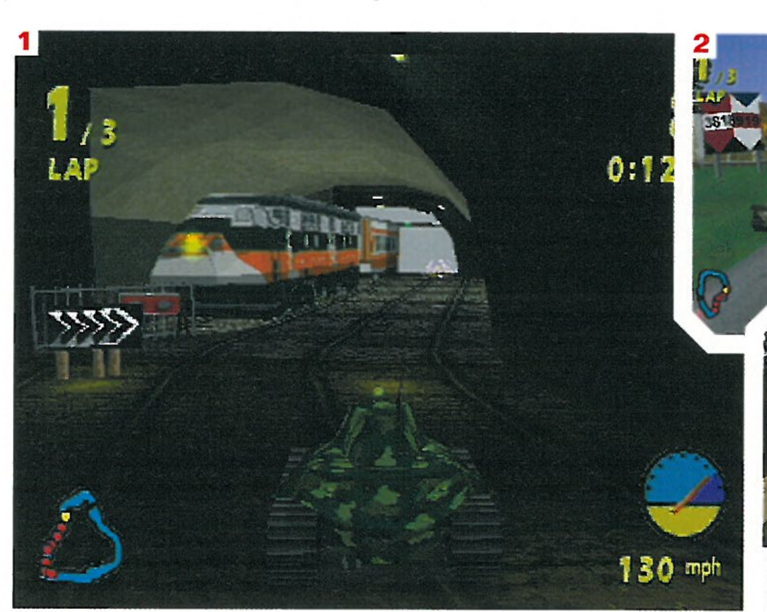




■ EDITOR	Ubi Soft	■ FABRICANTE	Chost Ghost
■ DISPONIBLE	N/D	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Carreras de tanques

Tank Racer

¿Orugas en un juego de carreras? Vaya una idea... Aunque a lo mejor funciona.









[1] En términos gráficos es tan atractivo como un vejete en camiseta imperio, pero jugar con él es muy divertido. [2-5] Un mundo de *power-ups*, carne de cañón y bajas velocidades.

Apostaríamos a que, cuando los de la brigada de batas blancas y gafas de culo de vaso se reunieron por primera vez para idear el tanque, la capacidad de dejar atrás a un Ferrari no era algo que tuvieran en mente. ¿Amortiguar golpes salvajes mientras se escupe muerte sobre el enemigo? Eso sí. ¿Tomar curvas a 160 km/h como si nada? Lo dudamos. Sin embargo, las estrellas de *Tank Racer* carecen de las cualidades a las que estamos acostumbrados. Estos trastos son capaces de alcanzar velocidades comparables a las de un deportivo y, si bien se manejan de una forma exagerada en plan dibujo animado, derrapan de un modo ciertamente impropio de un tanque. ¿Por qué molestarse en unos protagonistas blindados, pues? Por la enorme arma de la torreta, claro.

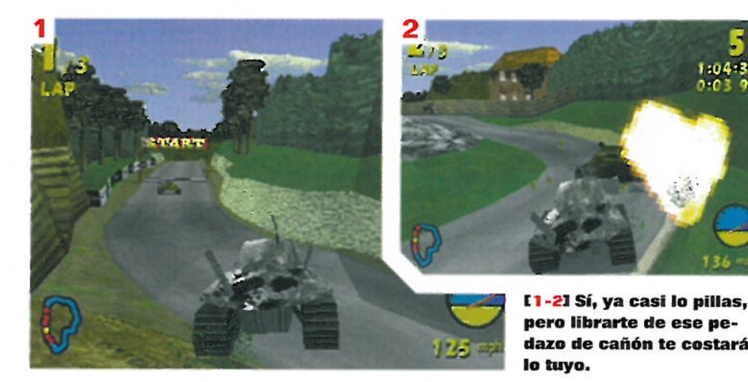
Mientras avanzas (con mayor o menor rapidez) por los circuitos, puedes hacer girar el cañón de manera independiente hacia el oponente más cercano y disparar. Pero más que dejar que esto domine el juego hasta el aburrimiento (o sea, aguardar a que alguien se ponga delante, dispararle y ganar la carrera), los impactos únicamente sacan a tu contrincante de la pista.

Otra cosa que se les da bien a los tanques es aplastar objetos. Los laberínticos circuitos están repletos de decorado destructible y te puedes pasar muchas horas dedicándote a convertir coches, casas y animalitos inocentes en objetos bidimensionales. Pero este surrealismo no juega en contra de unas entretenidas pistas plagadas de chicanes y curvas en horquilla. Para echarte unas risas, puedes competir o librar batallas con un amigo. Es una delicia, pero el aspecto es penoso. Los gráficos se desmontan cada dos por tres. El juego sólo dibuja el paisaje al acercarse. Todo es tan atractivo y moderno como el jersey que te regaló tu abuela en Navidad. De 1982.

Sería una pena que por ello la comunidad PlayStation torciera el gesto ante *Tank Racer*. Aunque sería un juego mucho mejor si lo pulieran y rediseñaran, lo que hay aquí es *encantador*. El primer *Mad Max* no buscaba más que el precio de una entrada y un paquete de palomitas, pero no por eso dejaba de ser una inyección de adrenalina. *Tank Racer* podría convertirse en un título de culto similar.

Alternativas...

Circuit Breakers	9/10	PSMag19
Road Rash 3D	9/10	PSMag19
Micro Machines V4	8/10	PSMag4



[1-2] Sí, ya casi lo pillas, pero librarte de ese pedazo de cañón te costará lo tuyo.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Macizos, pero de un chapuzero que da pena	4
■ ACCIÓN	Excéntrica y absorbente	6
■ ADICTIVIDAD	Secretos y diversión multijugador a la vista	6

Un juego de carreras novedoso con el encanto de Casanova. Procura ignorar su fea y tosca cara y conténtate con su alma dicharachera.




SIENTE
BUENAS VIBRACIONES
DUAL SHOCK™
Nuevos Dual Shock de colores. En negro, azul transparente, verde transparente y cristal.
Función vibratoria compatible
Compatible con función analógica
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®
SOLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"♦" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners".





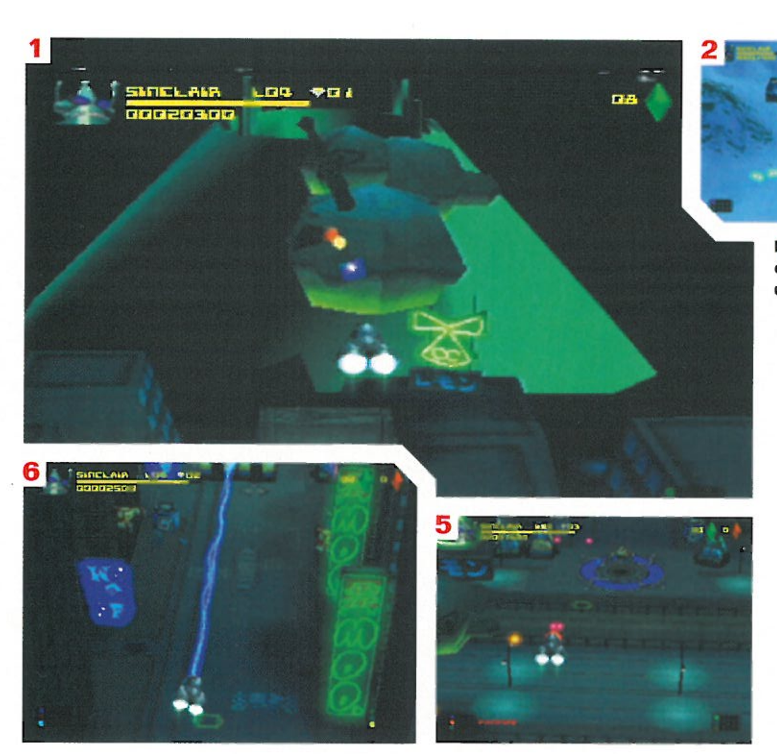




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

Retro Force

Retro por nombre y retro por naturaleza: emprende un viaje por la senda del recuerdo con el último *shoot 'em up* de Psygnosis...





[1] Dispara a los globos para recibir puntos extra. [2] Mezcla ataques a tierra y aire en busca de *bonus*. [3] Los jefes de mitad del nivel son un aparte. [4] Esas cabezas de latón contienen refuerzos de energía. [5] Abunda el estilo anime. [6] ¡Chiiiu!

Los principios del *shoot 'em up* son bien sencillos: conduce una nave espacial por un paisaje que se desplaza, abate oleadas de androides lobotomizados, destruye jefes de final de nivel y recoge innumerables *power-ups* para tus armas. La inteligencia artificial prefiere quedarse en casa leyendo un buen libro, porque la forma en que los malos se lanzan al ataque demuestra una capacidad de toma de decisiones puramente teórica. Las cosas están tan estipuladas como el horario de un autobús. La pregunta es: ¿supone *Retro Force* una nueva y estimulante variación en el tema o se limita a recorrer el camino trillado por los viejos clásicos?

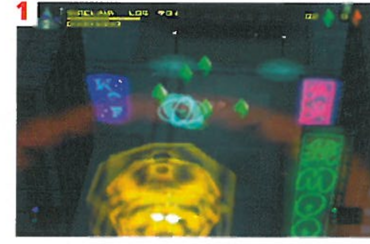
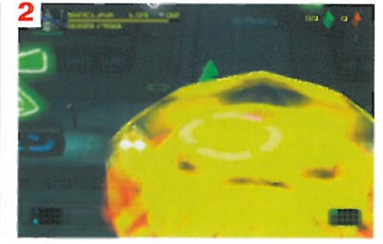
En cuanto a gráficos va bien servido. La acción se desarrolla en unas 3-D exquisitas, aunque dirigidas en exceso. No puedes volar en cualquier dirección porque la acción te encarrila. Para compensar, la cámara no para de moverse, ondulando cual falda al viento y provocando por lo general momentos de gran dramatismo. Y, aparte de algún que otro caso en el que cuesta determinar tu altitud, el sistema funciona con éxito hasta cierto punto, dejando de lado el apartado pirotécnico, tan poco variado que resulta decepcionante. Tu nave viene equipada con tres armas de disparo frontal (del tipo fuego rápido, fuego disperso y rayo), tres armas aire-tierra y las bombas inteligentes de rigor. Además de éstas, se pueden recoger unas cuantas armas especiales más, aunque cuentan con unos suministros de munición muy limitados. Puedes potenciar las armas básicas pero, como los malos van haciéndose cada vez más difíciles, nunca te da la impresión de que tu potencia de fuego te suponga una ventaja. Si esperas encontrar una aurora boreal de artillería, más te vale buscar en otra parte.

Los jefes de final de nivel son asimismo endebles. Predefinidos, predecibles y de lo más sosos. Encajarían mejor en una Mega Drive. Hay cuatro naves a elegir y, como complemento, el juego admite hasta cuatro jugadores. No a la vez, por desgracia, pero la opción Relay (por tandas) no está nada mal. Cada jugador dispone de un turno para completar un nivel, y si muere, la tanda pasa al siguiente jugador.

En esencia, *Retro Force* es un *shoot 'em up* muy elemental con algunos adornos bonitos. No exige pensar ni un ápice, la acción es despiadada y basta para cosechar alguna sonrisa. Pero, más allá de todo esto, está cortado por un patrón demasiado parecido a sus predecesores en el género como para ofrecer algo substancial o innovador. Deja tu cerebro en modo pausa para este juego y lo disfrutarás mucho más.

Alternativas...

R-Types	*8/10*	*PSMag23*
Future Cop: LAPD	*8/10*	*PSMag23*
G-Darius	*7/10*	*PSMag23*

[1-2] Las explosiones, simples y efectivas, mejoran cuanto mayor es la artillería.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Bonitos, pero con algún que otro remiendo 6**
■ ACCIÓN	**Divertido, pero sólo por un tiempo limitado 5**
■ ADICTIVIDAD	**Disparos y poca cosa más 6**

La nostalgia saca lo mejor de *Retro Force* y lo devuelve a 1999. Sin embargo, como juego moderno, sólo es una opción para quien compre a la ligera.

5 SOBRE 10





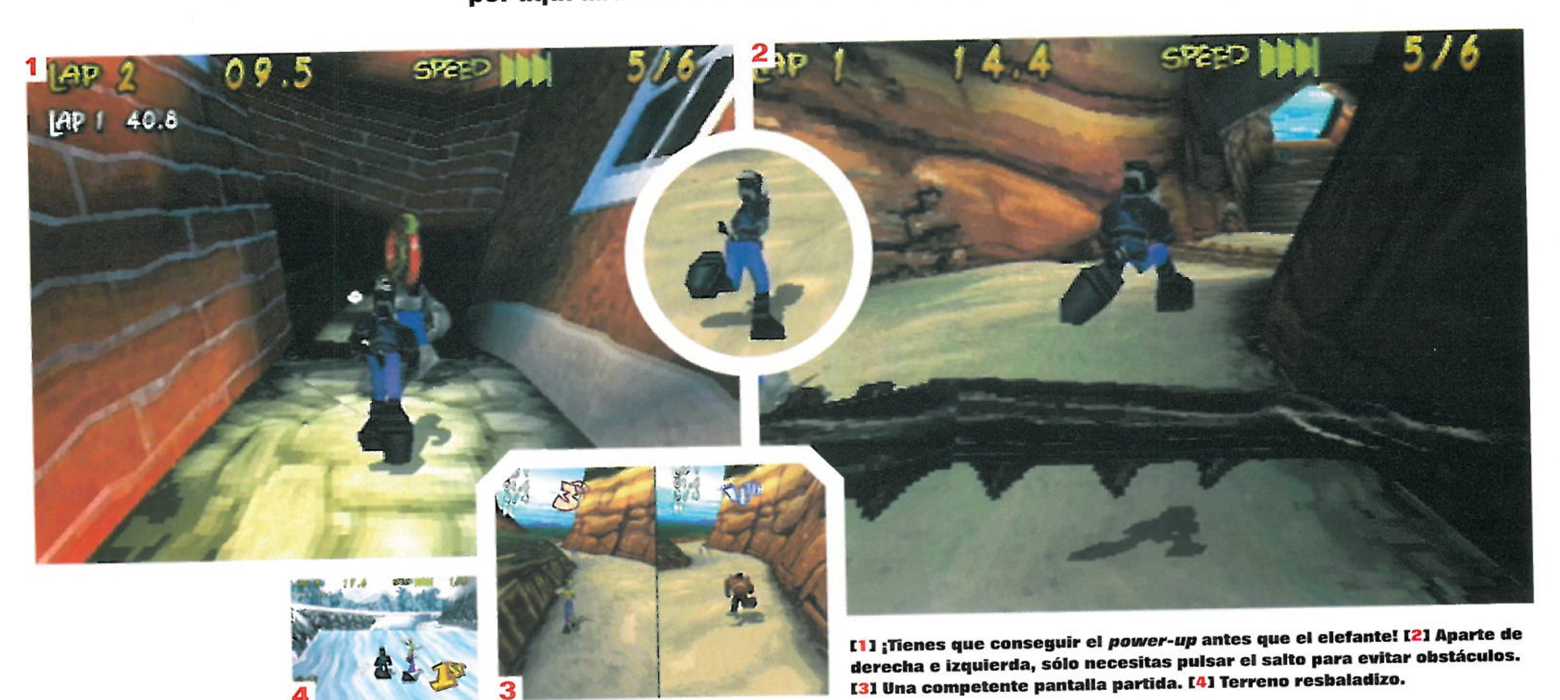




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Universal Interactive
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras arcade

Running Wild

Afila tus pezuñas y prepárate para un maratón animal: por aquí abundan las manadas de corredores salvajes.



[1] ¡Tienes que conseguir el *power-up* antes que el elefante! [2] Aparte de derecha e izquierda, sólo necesitas pulsar el salto para evitar obstáculos. [3] Una competente pantalla partida. [4] Terreno resbaladizo.

Ciertos juegos, como si pretendieran intimidar al pobre periodista, se presentan hinchados hasta alcanzar el doble de su tamaño normal, repletos de inútiles recorridos adicionales o de avances innecesarios, mientras que otros intentan no superar un tamaño discreto. *Running Wild* es unos de esos chiquitajos. Al principio sólo hay cuatro pistas y seis personajes animales para escoger. No obstante, lo que le falta en envergadura le sobra en originalidad. En este juego se compite corriendo a pie: nada más. No se ven aviones, naves espaciales ni coches; para avanzar a toda velocidad sólo hacen falta unos pies (o unas pezuñas) y un buen par de ancas.

Por suerte, no tienes que pulsar complicadas combinaciones de botones para correr, porque tu personaje medio humano medio animal (hasta el elefante se ha vuelto bípedo) avanza gracias al buen uso de la cruceta, mientras tú sorteas obstáculos, recopilas *power-ups* y esquivas diversos peligros. ¿Te suena? Es que *Running Wild* se parece a *Crash Bandicoot 3* en un grado que casi roza la ilegalidad; recuerda muchísimo las carreras de tigres y dinosaurios de su homólogo de Sony. Eso no es necesariamente un acierto, porque se trataba de los niveles más flojos de *Crash 3*, aunque la verdad es que los recorridos de *Wild* se han diseñado con mayor atención y complejidad.

El auténtico problema radica en las pocas opciones de *Running Wild*, que no son nada atractivas. Seguramente habrá a quien le guste ser un elefante en estampida o una pizpireta y bonita mujer-panda, pero para la mayoría de nosotros esa posibilidad es mucho menos interesante que pilotar un helicóptero, dirigir un trineo a gran velocidad o mantener una pequeña discusión desde la torreta de un tanque. Bueno, lo cierto es que el título está pensado para aquellos que todavía pueden soplar las velas de su tarta de cumpleaños sin perder el aliento.

Running Wild incluye algunos retos (como la posibilidad de reunir triángulos para obtener un super-*power-ups* y pasar de nivel), pero en el fondo es un *sprint 'em up* simplificado. Como, dirigido como está a un público limitado, sus posibilidades de supervivencia (después de un par de horas de juego) son escasas.

Alternativas...

Circuit Breakers	9/10	PSMag19
Rage Racer	9/10	PSMag8
Micro Machines	9/10	
Need For Speed	7/10	

PlayStation Magazine 29

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Bastante estables, pero no muy detallados	6
■ ACCIÓN	¡Corre! ¡Salta! Y así todo el tiempo	6
■ ADICTIVIDAD	Divertido un rato con cuatro jugadores	5

Un juego de carreras de concepto original. No posee la calidad de algunos de sus antecesores y resulta demasiado flojo para justificar la inversión.

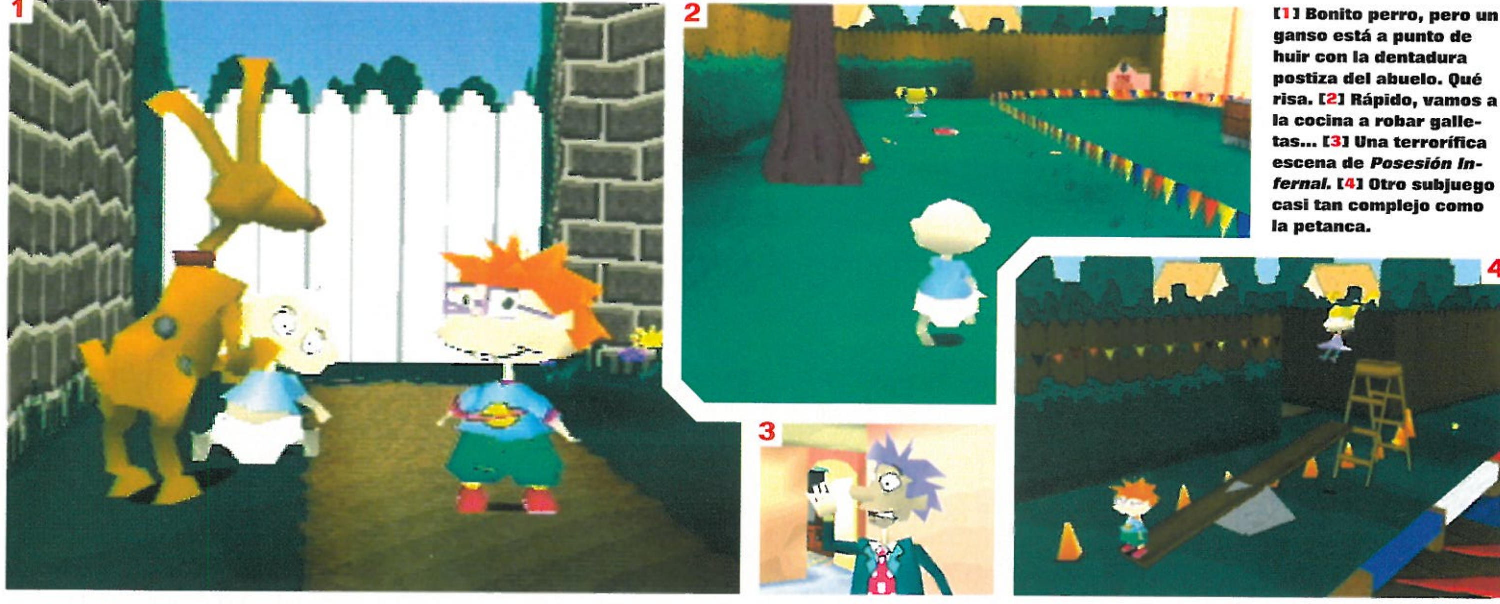
5 SOBRE 10











[1] Bonito perro, pero un ganso está a punto de huir con la dentadura postiza del abuelo. Qué risa. [2] Rápido, vamos a la cocina a robar galletas... [3] Una terrorífica escena de *Posesión Infernal*. [4] Otro subjuego casi tan complejo como la petanca.

Rugrats



...O, lo que es lo mismo, ¿qué hace un mocoso como tú en una consola como ésta?

Ahora que está de moda la dichosa tendencia por apreciar el sentido irónico de las cosas, no resulta nada raro ver como algunas personas ya crecíditas se inclinan por lo adolescente. Los leotardos de colores, el humor de *Ally McBeal*, las coletas con raya en medio, las inconcebibles zapatillas con plataforma de goma, las uñas pintadas con purpurina... De este empacho cultural surgen los dibujos animados con un toque adulto, tan populares en todo el mundo. Estos engendros se han creado para aportar el deseado aire juvenil, aunque contienen un sentido del humor que roza la madurez. Todo ello para aplacar a los «hombrechicos» y «mujerchicas» de nuestros días. *Rugrats* es un producto en esta línea (aunque no todo el mundo opina lo mismo).

El juego se basa por completo en la serie de TV que le da nombre. Así pues, se trata de contemplar la vida desde la perspectiva de un bebé, con unos adultos que no se dan cuenta de que los niños saben hablar (aunque de forma un tanto rara, con la jerga de un crío de cinco años) y la «hilaridad» que todo ello provoca. Tommy, un mocoso de un año, Chuckie, Phil y Lil y el perro Spike son los protagonistas de este título. El entorno principal del juego (el dulce hogar familiar) también se ha extraído de la serie televisiva. No hay muchas sorpresas, que digamos. Estamos hablando, pues, de un juego en 3-D y perspectiva en tercera persona. La casa constituye la antesala a 12 juegos distintos, que una vez completos te proporcionan la pieza de un rompecabezas. Como tal, *Rugrats* es un juego de subjuegos. Date un garbeo por la casa, localiza los palos de golf de papá y empezarán a centellear para indicar el acceso a una prueba. Acepta y juega un rudimentario partido de golf. Finaliza el recorrido bajo par y consigue una pieza del puzzle. Si fracasas lo vuelves a intentar. No te puedes morir (ya sabes, *es para niños...*).

Muchos de los demás subjuegos provocan una fatiga intelectual similar. O sea, nula. Circula con un tanque por la casa recogiendo huevos de Pascua antes de que se acabe el tiempo. Móntate sobre Spike y persigue a un ganso para recuperar la dentadura postiza del abuelo y

Alternativas...

Crash Bandicoot 3	9/10	PSMag24
Spyro The Dragon	8/10	PSMag24
Lucky Luke	7/10	PSMag17




[1] Lanza discos de hockey hasta matar al ganso. [2] Galletas o bizcochos.

PlayStation Magazine 29

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Pobres y desconcertantes	5
■ ACCIÓN	Los movimientos de cámara la destrozan	4
■ ADICTIVIDAD	Repetitivo y monótono. Para los críos	5

Una adaptación mediana de una serie de dibujos que tiene sus momentos. La mecánica de juego lo convierte en un título sólo apto para nostálgicos del chupete.

5 SOBRE 10

■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**N-space**
■ DISPONIBLE	**Mayo**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Aventura de dibujos**

1

2



3



[1] Phil y Lil se dan a la fuga con su triciclo. La velocidad no es su fuerte... [2] Más aburrimiento en el jardín. [3] Y más...

luego lánzale discos de hockey a una hoja de té con alas para que escupa la dentadura y puedas hacerte con ella.

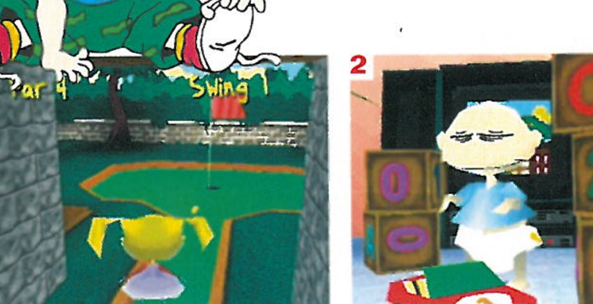
Por elaboradas que puedan parecer estas tareas, en realidad se trata de un ejercicio más bien pobre de joypadismo. Una pizca de X, un golpecito que otro al Triángulo... No hace falta mucho más para salirte con la tuya.

Obviamente, el juego no tiene la intención de exprimir las neuronas de los que llevan tiempo en la comunidad PlayStation. De hecho, está pensado para aquellos que se acaban de incorporar a esta —nuestra— gran familia. Así pues, no quedan muchas dudas por despejar (si al menos el resto del juego valiera la pena...). Por desgracia, en el aspecto gráfico la moral ya se nos arrastra por los suelos. En lugar de captar la simpática redondez y el carácter blando de la serie original, nos encontramos con unos monstruos de bloques que despiertan tanto cariño como Freddy Krueger.

Por desgracia, lo monstruoso no se limita a los gráficos. La cámara, sin ir más lejos, se mueve de forma tan arbitraria y a menudo te deja tan desorientado al elegir un enfoque que terminas estampándote contra una pared. No hace falta decir que, cuando juegas contrarreloj, estos movimientos no son muy afortunados.

Con defectos tan evidentes, el título es poco aconsejable. Quizá los poco entrenados en esto de los videojuegos puedan pasar un buen rato viendo a sus ídolos de la tele. Sin embargo, este título es poco más que un capricho, un regalo para niños de cinco años o para adultos que creen en la profundidad intelectual de Mar Flores.

2



[1] Chistes tontos sobre el golf. [2] La faz mutante de un grotesco humanoide.

YA A LA VENTA EL Nº 1

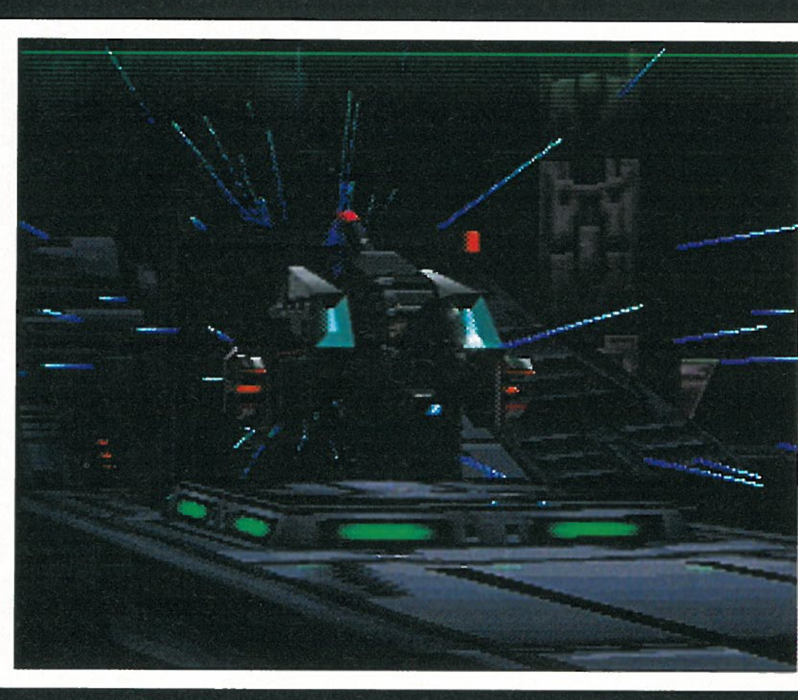


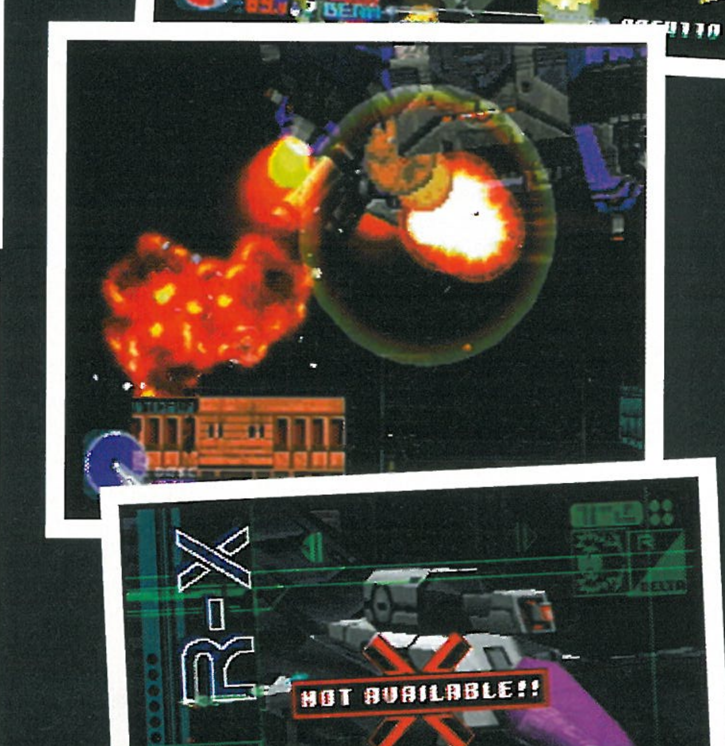


CON UN FANTÁSTICO CD DE REGALO!!

R-TYPE DELTA









Será mejor que empieces por acercarte a una farmacia y comprar una caja de pastillas contra el mareo. No te ofendas, pero una vez a bordo de *R-Type Delta* no desearás más que besar tierra firme, como Su Santidad. Pero, en fin, allá tú.

La dura realidad es que estás solo, y tu objetivo ineludible es dar cuenta de un montón de aliens con ganas de pelea. Lo peor es que toman cualquier forma: desde máquinas robóticas talla súper a peces voladores mutantes del tamaño de una ballena. Irem Software ha puesto a tu disposición tres tipos de caza con los que atravesarás cual bala perdida ciudades en ruinas, explosiones y silbidos en 3-D.

Con esta actualización del clásico *R-Type* no te espera un solo segundo de respiro. Así es que entrena tus mejores reflejos y prepárate a abrir fuego.

La pregunta

¿De cuántos modelos de caza dispone *R-Type Delta*?

A. Uno B. Tres C. Más de cinco

El premio

1 juego completo *R-Type Delta* para cada uno de los 20 ganadores.



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

© 1999 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved. R-TYPE and the R-TYPE logo are registered trademarks of Irem Software Engineering Inc. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *R-Type Delta*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

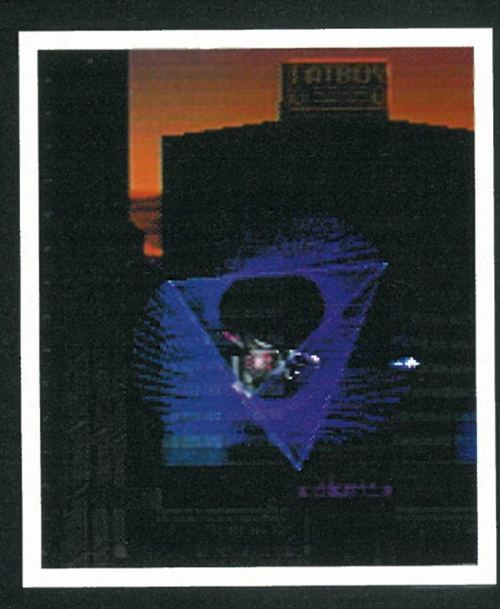
Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



STING RAY



¡Por fin un volante que lo tiene todo, hasta freno de mano!

Producto: Sting Ray Turbo Shock

Fabricante: Pelican Accessories

Precio aproximado: 12.750 ptas.

Últimamente no son muchos los periféricos que aparecen para nuestra consola, lo que nos ha obligado a hacer un pequeño paréntesis de varios meses en los que no hemos podido analizar ninguna novedad. Sí, todos los días brotan nuevos mandos para PlayStation, pero su calidad es tan reducida —por no decir nula— que dedicarles páginas y tiempo sería un desperdicio. Quizás el mercado de los periféricos para consolas esté un poco saturado... ¿o no?

¡Pues no, no tanto como podría parecer! Todavía se pueden crear cosas nuevas, y este mes nos lo han demostrado los chicos de Pelican Accessories con el genial Sting Ray Turbo Shock, el volante que lo tiene todo. O casi.

VOLANTE

Por supuesto, el elemento principal del conjunto es el volante, y no tiene nada que envidiar a ninguno de sus competidores: es completamente circular, lo que le confiere una comodidad que hasta ahora sólo habíamos experimentado con el V3 y el Per4Mer; la base está diseñada para sujetarla bajo las piernas o para adherirla a una mesa, como la del Race Leader 32 (el sistema más cómodo que hemos tenido el placer de probar); todos los botones principales están situados en el panel frontal, con tan sólo dos controles laterales debajo de la circunferencia para casos específicos (si bien en realidad estos botones nunca se usan, gracias a la palanca de marchas); y, por si todo esto fuera poco, en la parte alta del eje central del aparato reside un motor de 12 voltios que hace las veces de Dual Shock.

Sí, sólo un motor, y no dos, como los que tiene el mando de Sony. Pero es que este motor es bastante más potente: se alimenta de un transformador conectado a la red eléctrica, y es capaz de reaccionar con diferentes intensidades, según el caso. Quizás la vibración no es tan notoria como nos habría gustado, pero desde luego es mayor que la del Race Shock 2, que se alimenta tan sólo de la energía de la consola, como el Dual Shock. Desde luego vibra mucho más que el Mad Catz Turbo Shock, cuyo motor está colocado en la base, funciona a pilas y se nota más si apoyas las manos en la mesa que si sujetas el volante.

Además, las reacciones del motor del Sting Ray Turbo Shock no son sólo dependientes del juego, sino también del propio periférico: cuando pisas el pedal de aceleración, el volante vibra con suavidad, y esta vibración aumenta a medida que pisas más el pedal analógico. Esto sirve para simular las revoluciones del motor de los coches de

Periférico cedido para análisis por Shine Star Tel: 93 491 47 48

A PRUEBA CON...

1 GRAN TURISMO
Funciona de maravilla, gracias al amplio recorrido del giro y al freno de mano. Si te gusta eso del cambio manual, lo pasarás pipa. De todos modos, como suele suceder, *GT* es más fácil de controlar y menos divertido con un pad digital. No apto para iniciados.

2 RIDGE RACER TYPE 4
Ni se te ocurra. El juego de Namco no se basa en el sistema Dual Shock. Eso significa, básicamente, que ningún periférico analógico funciona del todo bien con *Type 4*, a excepción del JogCon. Además, en *Type 4* no se usa el freno de mano. Olvídalo.

3 C3 RACING
Fantástico. La suavidad del control de *C3* se ajusta como un guante a este periférico, y la interactividad del terreno con el motor es total. El uso del freno de mano en el simulador de Infogrames es esencial. Te lo pasarás de miedo.

4 COLIN MCRAE RALLY
Más o menos como en *C3 Racing*: perfecto. Si eres un incondicional de *Colin McRae*, necesitas este periférico. Aún más genial con la vista desde el interior del coche (la que te permite ver el volante y el salpicadero). No te lo pierdas.



5 V-RALLY
Sigue siendo más cómodo el control digital. El control de *V-Rally* es exageradamente preciso. Con el Sting Ray TS te pasas el tiempo dando volantazos rápidos y cortos. Realista, pero agotador. No obstante, si tienes la versión Platinum (compatible con el Dual), merece la pena sufrir un poco.

verdad, que efectivamente hacen vibrar el volante cuanto más altas son. Un detalle que a los programadores de juegos de carreras se les había pasado por alto hasta ahora y que los muchachos de Pelican Accessories han sabido tratar.

La ausencia de botones en la circunferencia del volante, las cubiertas laterales de goma para un tacto más realista, su comedida resistencia al giro y sus 180º de recorrido ofrecen una comodidad sin precedentes. No tienes que preocuparte de mantener la mano cerca de un determinado botón porque no necesitas ningún botón, y puedes sujetar el volante como te de la real gana (los controles de aceleración, frenos y marchas corresponden a las otras partes del periférico).

PEDALES, PALANCA DE MARCHAS Y FRENO DE MANO

La combinación es alucinante. Por un lado están los pedales, que como antes hemos dicho, también son responsables directos de las vibraciones del motor alojado en el



interior del eje del volante. Y, por el otro, la gran novedad: un conjunto de palanca para el cambio de marchas y freno de mano, bien provisto de ventosas para que no se te quede en la entre los dedos. No obstante, por si acaso, con este último accesorio encontrarás una especie de torno que te permitirá sujetar el freno de mano a la superficie sobre la que quieras ponerlo.

La palanca de marchas es digital, como la del Mad Catz, pero ésta no sólo tiene dos funciones (adelante y atrás), sino cuatro. Desde el menú de opciones de cualquier juego podrás configurar si prefieres el cambio de marchas con los controles izquierda y derecha o adelante y atrás. Además, si te gusta eso de complicar las cosas, esta palanca puede servirte de joystick para jugar con simuladores de vuelo como *Ace Combat 2*. No es excesivamente cómodo, pero da buenos resultados.



PSMag **OPINA**

El Sting Ray Turbo Shock es el mejor volante que ha aparecido hasta ahora para PlayStation. Ideal para simuladores, más que para arcades de carreras, por la presencia del freno de mano y la palanca para el cambio de marchas. Si te gusta *Colin McRae Rally*, y si piensas hacerte con *GT2* en cuanto salga a la venta, el Sting Ray Turbo Shock es el complemento perfecto para tu consola.

10 SOBRE 10

TOP SECRET

Ni se te ocurra gritar. Ante todo, mucha calma. Adueñate de la revista y desplázate con sigilo a un lugar seguro. Sí, claro, estás eufórico, es natural. Pero si tus amigos se enteran de lo que tienes entre manos, te expones a sufrir la expoliación inmediata de tus páginas más preciadas. Haznos caso, anda.



METAL GEAR SOLID

MUNICIÓN INFINITA

Completa el juego en modo fácil tras superar la prueba de la tortura y se te recompensará: podrás grabar la partida, lo que te permitirá empezar de nuevo con la Bandana, que proporciona munición infinita para cualquiera de las armas que emplees.

INVISIBILIDAD

Completa el juego en modo fácil tras FALLAR la prueba de la tortura (pulsando SELECT), y podrás guardar la partida y empezar de nuevo con el traje de camuflaje Stealth, que hará a Snake invisible a sus enemigos. ¡Yuuupi!

CAMBIAR DE VESTUARIO

Pásate el juego con cualquiera de los finales. Reinicia la partida que has guardado y consigue el otro final. Reinicia el juego desde ese punto (el que te ha facilitado el segundo final) y cuando Snake se quite su equipo de submarinismo en el ascensor aparecerá con un esmoquin en plan James Bond. Termina el juego de nuevo y reanuda la partida desde el punto que has guardado. Snake aparecerá con un disfraz de Ninja.

LAS PIERNAS DE MERYL

Hay dos maneras de verle las piernas a Meryl:

1. Observa a Meryl a través del conducto de ventilación que está sobre su celda. A continuación, en lugar de continuar hacia el jefe DARPA, retrocede y sal del conducto. Después, vuelve a entrar y mírala de nuevo. Ahora la verás realizando diferentes ejercicios cada vez que salgas y vuelvas a entrar, y en tu cuarta visita... ¡se habrá quitado los pantalones!

2. Cuando te encuentres a Meryl, de nuevo, en el lavabo de chicas situado en el edificio Nuke, ve hacia su probador rápidamente y podrás verla antes de que se haya cambiado. Modifica la perspectiva a primera persona y podrás ver sus piernas.

MODO DEMO

Completa todos los modos de entrenamiento VR (es decir, Training, Time Trial, Gun Shooting y Survival) y conseguirás una demo técnica que te ofrecerá las partidas con los mejores tiempos en cada modo.

RALLY CROSS 2

CIRCUITO OASIS

Para acceder al circuito Oasis, empieza una nueva temporada, introduce las letras S, I, S, A, O y acepta el nombre. Regresa a la pantalla de elección de partida, selecciona la opción Single Race y accederás al circuito secreto.

CIRCUITO JUNGLE

Para acceder al circuito Jungle, empieza una nueva temporada, introduce E, L, G, N, U, J y acepta el nombre. Regresa a la pantalla de elección de partida, selecciona la opción Single Race y accederás a la pista secreta.

LITTLEWOODS

Para acceder a Littlewoods, empieza una nueva temporada, introduce las letras F, O, S, T, E, R y acepta el nombre. Vuelve a la pantalla de configuración de partidas, escoge Single Race y aparecerá este circuito extra.

FROZEN TRAIL

Para acceder a Frozen Trail, empieza una nueva temporada, introduce N, I, V, E, K y acepta el nombre. Si a continuación regresas a la pantalla para escoger partida y eliges Single Race, podrás acceder al circuito secreto.

DUSTY ROAD

Para acceder a Dusty Road, empieza una nueva temporada, introduce M, I, T y acepta el nombre. Si ahora vuelves a la pantalla de elección de partida y seleccionas la opción Single Race, accederás al circuito secreto.

ROCK CREEK

Para acceder a Rock Creek, empieza una nueva temporada, introduce K, C, I, N y acepta el nombre. Si ahora regresas a la pantalla de selección partida y escoges Single Race, aparecerá el circuito secreto.

DRY HUMPS

Para acceder a Dry Humps, empieza una nueva temporada, introduce las letras C, I, R, E y acepta el nombre. Ahora regresa a la pantalla de configuración de la partida, escoge Single Race y accederás al circuito secreto.

HILLSIDE

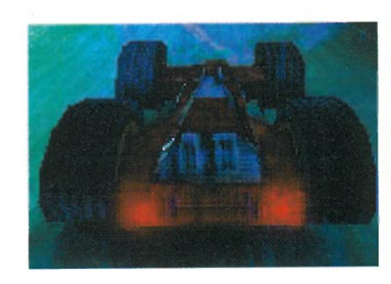
Para acceder a Hillside, empieza una nueva temporada, introduce las letras B, S, I, R, H, C y acepta el nombre. Regresa a la pantalla de selección de partida, escoge Single Race y podrás acceder a la pista secreta.

NIVEL VETERANO

Para acceder a las pistas y coches del nivel veterano, empieza una nueva temporada, introduce las letras P, R, E, P, R, O y acepta el nombre. Si ahora regresas a la pantalla



[1-2] Cámbiate de ropa, o simplemente echa un vistazo a las piernas de Meryl.



de elección de partida y escoges Single Race, las pistas y coches estarán disponibles.

NIVEL PROFESIONAL
Para acceder a las pistas y coches del nivel profesional, empieza una nueva temporada e introduce las letras M, O, O, B, M, O, O, B. A continuación, acepta el nombre. Si regresas a la pantalla de selección de partida y escoges Single Race, las pistas y coches estarán disponibles.

RUNNING WILD

Para acceder a las carreras de dificultad media, introduce el siguiente código en la pantalla que te permite cambiar el nivel de dificultad: **Arriba, Cuadrado, R1, L2, L2, Arriba.**

Para tener acceso a las carreras del nivel difícil, introduce el siguiente código en la pantalla que te permite cambiar la configuración de la dificultad: **L2, Abajo, L1, R1.**

Para tener acceso al modo de dificultad experto, introduce el siguiente código en la pantalla que te permite cambiar el modo de dificultad: **Cuadrado, Abajo, L2, Abajo, Circulo, L2.**

Para tener acceso al personaje secreto Blizzaro, introduce el siguiente código en el menú de opciones secretas: **Arriba, Abajo, L1, Círculo, Círculo, R1, R2, L1.**

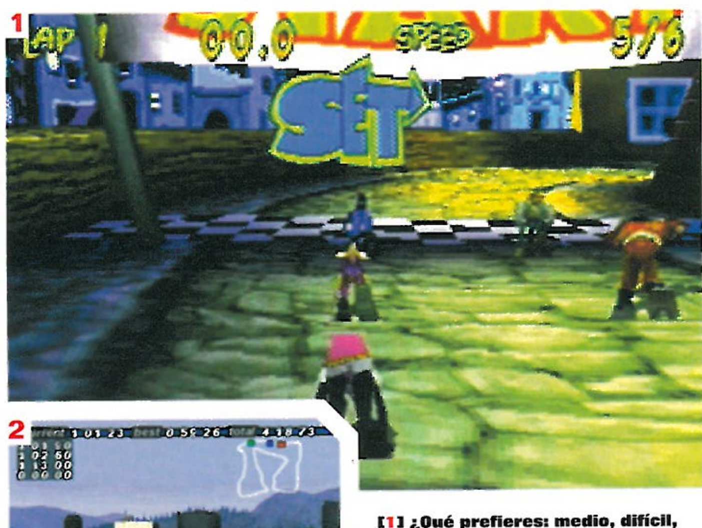
Para acceder al personaje secreto Pyro, introduce el siguiente código en el menú de opciones secretas: **Arriba, Abajo, Circulo, Abajo, L2, Abajo, R1, L2.**

Para conseguir el personaje secreto Rex, dirígete al menú de opciones secretas e introduce el siguiente código: **L2, R2, R1, Arriba, Cuadrado, R2.**

Para acceder al personaje secreto Tox, introduce la siguiente secuencia de botones en el menú de Opciones Secretas: **Círculo, Arriba, Cuadrado, Circulo, Cuadrado, R1, L1.**

Para acceder al personaje secreto Kostra, introduce en el menú de opciones secretas: **Arriba, Arriba, Cuadrado, L2, R2, L2, R2, Abajo.**

Para acceder al personaje secreto Lunarr, introduce en el menú de Opciones Secretas: **Abajo, Abajo, L1, Arriba, Cuadrado, R2.**



[1] ¿Qué prefieres: medio, difícil, experto? Escoge con nuestros trucos de *Running Wild*. [2] Accede a todas las pistas de *Rally Cross 2*.

ROLLCAGE

CIRCUITOS SENCILLOS
Para acceder a todos los circuitos de la modalidad fácil, selecciona la opción *password* en la pantalla de menú principal e introduce el siguiente código: **E, E, F, N, I, E, B, A.**

CIRCUITOS DIFÍCILES
Para acceder a todos los circuitos de la modalidad difícil, selecciona la opción *password* en la pantalla de menú principal y a continuación introduce el siguiente código: **E, E, F, P, H, M, B, C.** Luego dirígete a la pantalla de opciones y elige Difficulty. Después, selecciona la modalidad Hard y podrás empezar a competir.

CIRCUITOS PARA EXPERTOS
Para acceder a todos los circuitos para expertos, selecciona la opción *password* en la pantalla de menú principal e introduce el siguiente código: **H, E, M, P, C, M, D, D.** Selecciona Difficulty en la pantalla de opciones. A continuación, escoge el modo de dificultad Expert y podrás empezar a competir.

X-GAMES PRO BOARDERS

Para acceder al modo Circuit introduce en la pantalla de códigos: **X, Círculo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.**

Para acceder al modo Circuit y al personaje secreto Ollie B, introduce en la pantalla de *password*: **Triángulo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Circulo.**

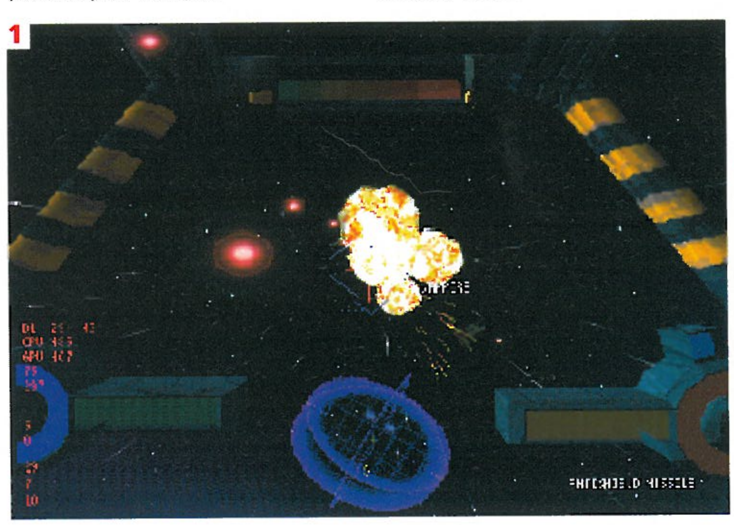
Para acceder al circuito Super Circuits introduce en la pantalla de *password*: **Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo.**

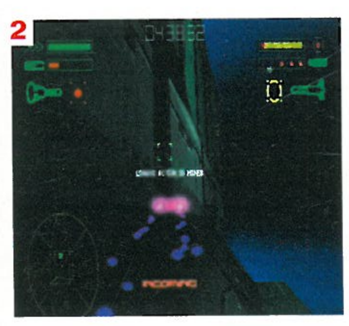
COLONY WARS VENGEANCE

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *password*:
Blizzard: Activa todos los trucos.
Stormlord: Desactiva todos los trucos.
Tornado: Todas las armas.
Thunderchild: Todas las naves.
Avalanche: Infinitos misiles.
Chimera: Infinitas armas secundarias.
Hydra: Infinitas mejoras.
Vampire: Escudos infinitos.
Dark * Angel: Evita el recalentamiento de las armas.
Demon: Selección de misiones.

SPYRO THE DRAGON

Carlos Sánchez de Miguel nos aclara por correo electrónico ciertas soluciones que brillaban por su ausencia en nuestro número de febrero... El misterioso tercer dragón de las Torres Embrujadas del Mundo de los Creadores de Sueños.
Para llegar al tercer dragón desde lo alto de la superembestida: tomamos carrera (superembestida), pasamos la primera puerta, giramos a la izquierda, segunda puerta, pasillo serpenteante, entramos en la segunda puerta a la derecha y giramos a la derecha, saltando sin perder la superembestida, acertamos en la puerta y en la pequeña rampa pegamos un supersalto. Llegaremos a una plataforma verde, tomamos el torbellino para subir; el dragón se encuentra a la izquierda. De la caja de la derecha nos ocuparemos luego. Entramos en la sala y subimos las escaleras rápidamente, para llegar al hechicero antes de que active a todos los «hombres de hojalata». Una vez muerto el hechicero, en la sala encontramos un hada que nos besa (¡y el efecto no se pasa!); ya podemos encargarnos de los «hombres de hojalata» y de la caja...





[1-2] Equípate para superar con éxito *Colony Wars Vengeance*.

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

¿QUÉ PASA CON CORREOS?

Hoy me ha dado por la crítica. Primero empezaré por el «gran servicio de Correos». Sí, esa gran institución que siempre trae los paquetes postales a su debido tiempo y en perfecto estado de conservación... Como muchos supondréis, esto es una forma de hablar. El problema es que soy suscriptor de la revista (por segundo año) y aunque ello supone algunas ventajas, también tiene inconvenientes: TODOS debidos a la gran eficiencia de nuestro servicio de Correos.

Algunos meses la revista me llega un poco tarde. Para ser exactos, siguen un «patrón de ataque»: un mes viene cuando toca —entre el día 1 y el 14—, y los dos siguientes un poco tarde —entre el 15 y el 31 si el mes es largo—, si bien esto no es el mayor problema. El «gordo» me ha tocado este mes. Cuál fue mi sorpresa al abrir el buzón el otro día y descubrir que el sobre que contenía tan preciado tesoro se encontraba maltrecho, abierto y sin el CD que acostumbra a contener.

Por suerte, sólo se extravió el CD y pude leer una de mis secciones predilectas, *Feedback*, cuyo contenido parece estar convirtiéndose en uno de los pulmones de la revista. Leyendo, leyendo, llegué a la carta de un tal David de apodo N64, que criticaba a la PlayStation. Al principio pensé: ¿cómo es posible que alguien con sólo *64 N*-euronas en activo pueda redactar un texto tan largo? Pensé que quizás se había injertado algo en el cerebro para incrementar su capacidad. Después se resolvieron mis dudas cuando leí vuestra respuesta: el tal David no era más que un vulgar parafraseador, que había plagiado el texto de otra revista. Después de todo, a mí me gusta la sinceridad, y tengo que decir que la N64 tiene algunos juegos buenos —*pocos, muy, muuuuyyyyy pocos...*, pero los tiene—, si bien es cierto que también Saturn tenía buenos juegos, y ya conocemos todos su final.

Pero volviendo a la N64: ¿quién no ha oído hablar de *Mario 64* y de sus grandes gráficos, tan grandes que los tenían que difuminar para dar esa apariencia de suavidad? *GoldenEye, Turok 2, Zelda...* Hay que reconocer que son grandes juegos, pero los demás... Ahora bien: de eso a decir en tono peyorativo que Spyro es un ser poligonal sí que tiene delito. ¡Todos los personajes en 3-D son poligonales! ¿O es que *Don Mario, Banjo* y compañía están hechos a base de palomitas?

A otra cosa, *mario*posa: hace ya algún tiempo, navegando por la Red, encontré un grupo de noticias sobre PlayStation. «¡Qué bien! —pensé— ¡Por fin un lugar donde podré conversar sobre asuntos que me conciernen!» Por desgracia, en el momento de entrar ocurrió lo inesperado: el grupo en cuestión era sobre PlayStation, pero la mayoría sólo hablaban del chip. Total, una birria de grupo (espero que algún día hagan limpieza general). Conclusión: no hay nada como tener una buena revista entre las manos, de papel...

PD: Me gustaría saber si tenéis correo electrónico (para poderme ahorrar una pasta en sellos y sobres. Y es que hoy en día cualquiera se fía de Correos...).

Carlos Reig Cano
Puig-Reig (Barcelona)

Qué nos vas a contar a nosotros de Correos. Una vez nos escribimos una carta a nosotros mismos, la echamos en el buzón de nuestra oficina y... ¡la carta tardó seis días en llegar! Eso sí: nos encantó recibirla. Siempre es agradable que te escriban...

Lo que dices de N64 y de Saturn es absolutamente cierto. No podemos estar de acuerdo contigo en cuanto a *Super Mario 64*, porque nos sigue pareciendo un insulto al gusto y al sentido común, pero es verdad que *GoldenEye, Zelda* y *Turok 2* son grandes juegos. Esos tres, sin puntos suspensivos. No hay más.

Pero, en cualquier caso, nos gustan mucho más algunos juegos de Sega Saturn. *Sega Rally* continúa siendo uno de nuestros juegos de carreras preferidos, y *Panzer Dragoon* es insuperable. Saturn ofrecía algunas prestaciones gráficas que quedaban fuera del alcance de PlayStation y de N64. En nuestra consola jamás se podría hacer algo como *Panzer Dragoon*, con esos escenarios 3-D perfectamente fundidos con los fondos 2-D, todos esos elementos en pantalla sin pérdidas de *frames*... Saturn era una máquina maravillosa. La culpa de su fracaso no fue suya, sino de los desarrolladores, que la dejaron de lado porque era complicado programar juegos para ella. La serie *Virtua Fighter* continúa siendo, después de *Tekken*, la mejor serie de juegos de lucha que hemos visto.

Conclusión: los buenos juegos de Saturn eran mil veces mejores que los buenos juegos de Nintendo 64, y también mejores que muchos de los de PlayStation. El éxito de la consola gris se debe, en buena parte, a la variedad de su software y la facilidad de su programación.

En cuanto a Banjo, Mario, etc., no estamos muy seguros de si están hechos a base de polígonos o palomitas. Es difícil de decir...

Tienes razón en lo que comentas sobre las revistas de videojuegos de Internet: donde esté una revista de papel, que se quite todo. Bueno, o casi, porque también hay algunas revistas de papel que se las traen... Vale, rectificamos: más vale una *PlayStation Magazine* de papel que... cualquier otra revista en cualquier otro formato.

¿Nuestra dirección electrónica? playstation@mcediciones.es



NO SÉ QUÉ COMPRAR...

Saludos, PlayStation-maníacos. Tengo mi PlayStation desde hace menos de cuatro meses y ya estoy totalmente enganchada a ella. Lo primero, una felicitación por vuestra fantástica revista (me he comprado todas las publicaciones sobre PSX y la vuestra se lleva la palma) y por la demo de *Metal Gear Solid*, que desde que la tengo no paro

PlayStation. Son muchos y todos legítimos.

DUAL SHOCK™ (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)

ANALOG JOYSTICK

RATÓN

neGcon

SPECIALIZED ASCII PAD

SPECIALIZED JOYSTICK

NAMCO ARCADE STICK


















"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

DUAL SHOCK™ PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION® SOLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO namco®

PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com



de cargarla una y otra vez. Bueno, como últimamente el dinero se me ha multiplicado, he decidido comprar un par de juegos en los que comerse el tarro sea lo predominante y matar zombis sea algo meramente anecdótico. ¿Creéis que hay o habrá algún juego de PSX que cumpla mis requisitos? ¿Creéis que debería invertir mis ahorros en *Metal Gear Solid*? Una última pregunta: ¿tenéis alguna noticia de aparecerá un juego para la maravilla gris basado en la serie *Expediente X*? Sé que ya lo hay para PC, pero no sé si saldrá algo así para PSX.

Bueno, paro ya de dar la lata. Espero que me publiquéis la carta antes de que me salgan arrugas hasta en las uñas.

Noe
(Alicante)

Hola, Noe. ¿Puedes explicarnos qué has hecho para que *últimamente se te multiplique el dinero*? ¿Bonos del Estado, acciones, tratos sucios con el Cártel del Petroleo, tráfico de velas, sacos al peso de chips para PlayStation? Explícanoslo, por favor. La directora lleva dos meses sin pagarnos...

El juego ideal para *comerse el tarro y matar zombis como rutina* es, por definición, *Silent Hill*. Te encantaría, pero todavía faltan tres meses para que salga a la venta. Sí, merece la pena que inviertas tus ahorros en *Metal Gear Solid*. Todavía es el mejor juego de PlayStation, al menos hasta que llegue *Syphon Filter*, que tiene muchas posibilidades de arrebatarle la corona.

Sí, el juego del que has oído hablar para PC sobre *Expediente X* también se ha programado para PlayStation, pero hace tiempo que no tenemos noticias sobre él. Por ahora no sabemos cuándo saldrá, y la verdad es que tampoco tenemos detalles sobre él. Si nuestro instinto no nos falla —y nunca lo hace, claro—, seguramente se trata de una aventura gráfica. Indagaremos sobre ello. Seguro que *la verdad está ahí fuera*...

Bueno, Noe, ya ves que hemos publicado tu carta. Esperamos que todavía no te hayan salido arrugas en las uñas. Recuerdos a tus compañeros del Arca (qué chiste tan malo).

CLUB RESIDENT EVIL

Queridos amigos de *PlayStation Magazine*: quisiera formar un club de fans de *Resident Evil*, y para ello os pido que publiquéis esta carta, porque me gustaría contactar con gente que se haya pasado el juego completo. Busco recortes de prensa y todo lo que me podáis mandar sobre este juego. Sobre todo busco alguna guía completa para descubrir cómo conseguir llaves, etc.
Bueno, pues ya sabéis.
Podéis escribir a:
Manuel Rojas Merlo
C/ Luís Ponce de León 5, 2º-8ª
14011 Córdoba
Gracias anticipadas.

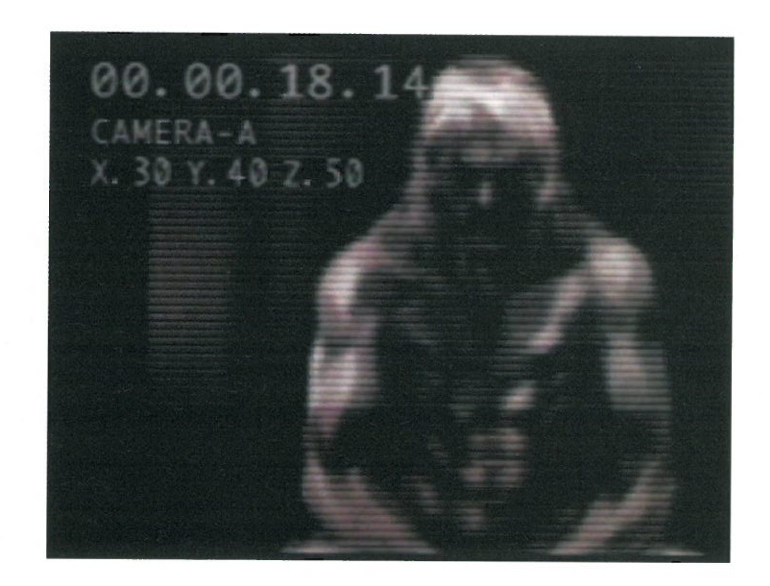
Manuel Rojas
(Córdoba)

Oído.

A ESCONDIDAS

¡Hola a todos! Soy un lector habitual de vuestra revista. Justo antes de empezar a escribir esta carta me he pasado la versión americana de *Metal Gear Solid*. ¡Sí, como lo oís, me lo acabo de terminar sin usar ninguna guía! Bueno, ahora vamos a lo que os quería preguntar: en vuestra revista 27 hicisteis un PrePlay de *Metal Gear Solid* y me sorprendió ver que, en las en las dos o tres últimas viñetas del conjunto que explicaba más o menos la aventura de Snake, aparecía Otacon conduciendo el jeep de la persecución y montado en la moto de nieve que Snake saca de la cueva. A mí no me apareció Otacon cuando me terminé el juego: mi acompañante (y quien conducía el coche por el túnel al final) fue Meryl. ¿Por qué? ¿Es que hay varios finales? ¿Depende del nivel de dificultad? Yo lo termine en «Easy».





Ah, y otra cosa: en la pantalla final, donde consta lo que has tardado, el nivel de dificultad, las raciones usadas, etc., decía «*Special item: Bandana*». ¿Qué es eso? Por favor, contestadme. Un saludo.

Undertaker
(Orense)

No podemos felicitarte por haberte pasado la versión americana de *Metal Gear Solid*. Perderse el juego traducido al castellano es pecado. Además, si hubieses jugado con la versión española, sabrías por qué viste a Otacon en aquellas capturas y para qué sirve la Bandana.

Ciertamente, *Metal Gear Solid* tiene dos finales posibles: hacia la mitad del juego, Liquid Snake te somete a una tortura que se basa en descargas eléctricas. Tienes dos opciones: soportar las descargas, pulsando repetidamente Círculo; o rendirte, pulsando Select. Liquid te explica que, si te rindes, matarán a Meryl, que en ese momento está secuestrada por los malos. Puedes rendirte para que se carguen a Meryl y verla muerta al final del juego, antes de escapar en el jeep con Otacon, o puedes aguantar la tortura como un hombre hecho y derecho para escapar con la muchacha. De todos modos, los dos finales son casi idénticos.

La Bandana sirve para multiplicar por infinito la munición en la siguiente partida. Si llevas seleccionada la Bandana en el menú de objetos (menú izquierdo), la munición del arma que tengas seleccionada en el menú de armas (el derecho) no se acabará nunca. También debes haber recibido como recompensa una cámara de fotos, que sirve para ver los fantasmas de los programadores. Estos fantasmas están escondidos en determinados puntos del escenario a lo largo del juego. Tú no los verás, pero si fotografías justo donde debes hacerlo, al revelar las fotos los verás. Es buenísimo.

En esta segunda partida también podrás utilizar las cajas de cartón para teletransportarte con ayuda de los camiones. Además, si consigues pasarte de nuevo el juego con el final de Otacon, accederás al *Stealth*, el traje transparente, como el del Ninja y el del propio Otacon. Vamos, que te queda juego para rato. ¡Pero juega con la versión es castellano, que es una preciosidad! Suerte, «empresario de pompas fúnebres». Qué nicks tan raros los de hoy en día...

CANJEO TRUCOS

¡Hola, qué tal! Me gustaría enviar una felicitación a toda la redacción de *PlayStation Magazine* por vuestra fantástica revista. Os mando esta carta porque me encantaría mantener correspondencia con otros lectores/as para intercambiar trucos de juegos de PlayStation. Los interesados podéis escribir a:
Antonio José Díaz
C/Ramón Pérez de Ayala 88, 2º B
28038 Madrid
Gracias por todo y un saludo.

Antonio José Díaz
(Madrid)

Dos (saludos).

PALABRA DE ABOGADO

Hola. Felicidades por vuestra revista. Me he decidido a escribir para dejar testimonio de que existen muchos usuarios de PlayStation que reúnen características parecidas a las mías. Tengo 31 años, soy abogado de profesión y adoro los videojuegos. Por supuesto, no tengo pudor alguno en confesárselo a nadie ni me parece que sea algo exclusivo de jovencitos. Es más: muchos amigos han probado mi PSX y mis juegos y han terminado por comprarse la consola. Desde aquí solicito



más atención para los usuarios veteranos (en mi colección de videoconsolas están ya la anciana Atari, pasando por el ZX Spectrum, la Megadrive y, por supuesto, la PlayStation). Después de esto, paso a formular algunas preguntas y alguna que otra sana crítica:

1. Me da pánico que Sony pueda llevar a cabo algún día, cuando salga la futura PSX 2, un abandono de los usuarios parecido a lo que Sega hizo en su día con sus mejores consolas y juegos. Sería un acierto que para PSX 2 sirviesen los juegos de la actual, así como que se pudieran ver películas en la nueva consola y se pudieran también escuchar CD de música. ¿Se sabe algo sobre los planes de Sony al respecto? ¿En qué fechas aproximadas tendremos algo tangible?

2. Creo que es curioso lo que sucede con algunos juegos deportivos y sus supuestamente mejoradas segundas partes: me gusta mucho más gráficamente *NBA Live 98* que *NBA Live 99*. Asimismo, el estupendo *Moto Racer* me gusta gráficamente (y en todos los demás sentidos) mucho más que *Moto Racer 2*. ¿Le ocurre esto a alguien más? ¿Por qué resultan más sosos los pulidos gráficos de las nuevas versiones?

3. Quiero llamar la atención de los lectores sobre tres juegos que me encantan: *Apocalypse* me parece un derroche de imaginación, es frenético y tiene posiblemente los mejores gráficos que he visto en PSX; *Colony Wars* es ideal para todo aquel que, como yo, haya soñado alguna vez con pilotar un caza de la serie *La guerra de las galaxias*, es un sueño hecho realidad, y en castellano; y, finalmente, *Bushido Blade* es fantástico (el movimiento de los luchadores es tan real que asusta, además de poder moverse tridimensionalmente por todo el escenario). ¿Vosotros opináis lo mismo de estos juegos?

4. ¿Qué pasa con los juegos para pistola de PSX, como *Time Crisis* o *Point Blank*? ¿Por qué no salen más juegos para pistola? De nuevo temo que Sony actúe algún día como Sega, abandonando a sus usuarios.

5. Tres comentarios sobre tres grandes juegos: *Resident Evil 2* me parece el mejor juego de PSX (y los he probado casi todos). Me parece casi insuperable. *Gran Turismo*, en cambio, me resulta aburridísimo. Aunque es muy completo y está muy bien creado, su jugabilidad y la diversión que proporciona son limitadísimas si las comparamos con las de otros juegos de coches como *Destruction Derby 2* o incluso *V-Rally*. *Metal Gear Solid* me parece un excelente juego, que aporta algunos elementos novedosos, pero no es nada del otro mundo. Esperaba mucho más de él.

6. Lo que pude ver en el vídeo de *Silent Hill* me encantó. ¿Me podéis comentar algo sobre este juego, que espero con impaciencia? Me gustaría que no se pareciera demasiado a *Resident Evil 2*, por aquello de la originalidad.

7. Para acabar, y con perdón, quisiera hacer un par de críticas. En primer lugar, no entiendo que puntuéis tan alto algunos juegos. La tremenda campaña de marketing que se ha montado con algún que otro juego (como es el caso de *Metal Gear Solid*) hizo que muchos esperáramos algo más espectacular. Comprendo que vuestra revista vive de PlayStation y de todo su entorno comercial, pero no encuentro justificadas estas altísimas puntuaciones. Me atrevo a hacer esta crítica porque, además de mí, conozco mucha gente que se ha decepcionado con *Metal*.

En segundo lugar, y siendo de agradecer las demos que incluís cada mes con la revista, ¿por qué no presentáis mejor el CD de demos, en una caja dura de plástico? La verdad es que las fundas de papel en las que vienen siempre se rompen, y son bastante cutres. Además, me consta que otra publicación de PlayStation ya regala en su último número un CD de demos en una caja de plástico...

Gracias y saludos a todos.

Pedro José Salinas
(Zaragoza)



Bienaventurados sean los veteranos de la vida. No haremos más chistecitos sobre la tercera edad. Por esta vez...

1. Todo lo que te gustaría ha sido ya confirmado por Sony: sí, la PSX2 será compatible con los juegos de éste; sí, se podrán ver películas en formato DVD; y sí, se podrá escuchar música. De hecho, las prestaciones de la próxima PlayStation pueden ser muchas más. Esas *muchas más* son las que todavía desconocemos.

2. Sí, es cierto. Por fortuna, eso es algo poco común. *NBA Live 99* nos decepcionó, y mucho más *Moto Racer 2*, que funciona con la suavidad con la que parpadeaba el Comepiedras de *La Historia Interminable*, pero qué se le va a hacer... Para eso están nuestros análisis, ¿no? Aunque la verdad es que incluso a nosotros nos resulta difícil creer que las segundas partes puedan ser peores que las primeras.

3. Opinamos exactamente lo mismo que tú, al menos en lo referente a esos tres juegos. Quizás *Apocalypse* es el caso más extraño, porque la primera vez que jugamos nos decepcionó un poco. Reconócelo: la primera vez que lo ves te parece un refrito de *One*, o una versión poco original de *Robotron X*. Después, a la segunda o la tercera partida, gana sabor. Con el tiempo se ha convertido en uno de nuestros juegos de tiros favoritos, y seguramente en el más simpático.

4. *Point Blank 2* está a la vuelta de la esquina, y es una preciosidad. Y no te olvides de *Die Hard*, porque continúa siendo una maravilla. De todos modos, es verdad que Sony (y todos los licenciatarios que programan juegos para PlayStation en general) han dejado de lado el género. Es muy difícil programar juegos para pistola, y no suelen tener mucho éxito. *Time Crisis* es la excepción, gracias a que era conversión de un arcade famoso, a que venía acompañado de su propia pistola, a toda la publicidad que Sony desplegó y, por supuesto, a su calidad. Pero te aseguramos que, sólo con calidad, no habría tenido tanto éxito. A ver si llega un *Time Crisis 2*...

5. Aquí es donde no podemos estar de acuerdo contigo. *Resident Evil 2* está muy bien, pero no es, ni de lejos, el mejor juego de PlayStation. Apenas se diferencia, en cuanto a tecnología, de su antecesor; y, desde luego, el tiempo que Capcom tardó en programarlo desde que salió el primer *RE* no estaba justificado. *Gran Turismo* nos encanta. Sí, quizás no es tan jugable como otros títulos, pero aún así, nos encanta. Puestos a elegir, el único juego de carreras que nos parece aún mejor es *Ridge Racer Type 4*. En cualquier caso, *GT2* será sin duda el nuevo rey del asfalto.

6. Encontrarás un extenso reportaje de *Silent Hill* en la página 64 de este mismo número. Se parece a *Resident Evil* lo justo para asegurarse, al menos, todo el público fiel a *RE* (sonido, argumento, ambientación, ítems, presentación, menús); y al mismo tiempo, ofrece todo lo que esperaban quienes despreciaron *RE* (más horas de juego, mucho más espacio, escenarios en 3-D, cámaras inmejorables). *Silent Hill* es ideal para quienes se enamoraron de *Resident* y, al mismo tiempo, es ideal para quienes despreciaron *Resident*.
Lo tiene todo. Estamos enamorados de él.

7. Si piensas eso de *Metal Gear Solid* es que apenas has jugado con él. Es el mejor juego de PlayStation, por el momento, y no se ha exagerado en nada. De verdad, juega y lo verás con tus propios ojos. *Syphon Filter* y *Silent Hill* son claros aspirantes a arrebatarle el puesto de «El Mejor», pero por ahora, *Metal* es El Mejor. Menospreciar *Metal Gear* es un error, de verdad. Te aseguramos que nosotros cobramos exactamente lo mismo cuando concedemos un 10 a un juego que cuando le damos un 5.

Y lo de la caja de los CD de demos... Qué nos vas a decir a nosotros. La revista de la que hablas es nuestra primita *PlayStation Power*. Todavía no sabemos cómo ha conseguido que le concedan la caja de plástico, pero nosotros no hemos sido capaces en los 200 años que llevamos rogándolo. Imagínate: hace dos meses renunciamos al café de las once; la semana pasada nos declaramos en huelga de hambre; ayer mismo amenazamos con cortarnos

las venas... Y nada. No se nos ocurre qué más podemos hacer. ¿Alguna sugerencia?

HAGAN SUS APUESTAS

Saludos. Soy lector de *PSMag* desde el número 16. Tengo un amigo que tiene la «cachivache 64» y dice que es mejor que PlayStation. Le enseñé la carta que mandó «David N64» y la respuesta que le disteis, pero él insiste. Decidimos mandar una carta cada uno, yo a *PSMag* y él a *Magazine 64*, pidiendo votos. Los que tengan una PSX y odien la N64 que me escriban para demostrar que somos mejores. Y si alguien cree que el «cachivache 64» es mejor, que escriba al pobre Pedro...

Podéis escribirme a la siguiente dirección:
C/ Rafael Altamira 5, 5º
03600 Elda (Alicante)
Si alguien quiere escribir a Pedro, que compre una *Magazine 64*...

José Luís Sánchez Busquier (Alicante)

¿De verdad no tenéis nada mejor que hacer en vuestro tiempo libre? ¿Qué hay de los libros, el campo, pasear, el deporte? ¿Qué ha sido de la amistad, de las flores, de las mariposas? Aunque hay cosas mucho más divertidas aún: no estudiar, perder el respeto a vuestros mayores, ver *Los Simpson*, contestar mal a los profesores, coleccionar dinero aunque lo tengas *repe*, dibujar una cara sonriente con una llave sobre el capó de un coche, robar el bocadillo a los pequeños en el recreo, explorar las carteras de las chicas los días en que toca Educación Física, pegar monigotes de papel en la espalda a la gente que pasa por la calle, tirar vidrio verde en el contenedor de reciclaje de vidrio blanco y viceversa, comer chicles con azúcar, malgastar el dinero en vicios prohibidos, hacer malas amistades... Bueno, la verdad es que hay muchas cosas divertidas en el mundo, aunque reconocemos que meterse con los usuarios de Nintendo 64 sigue siendo lo más divertido del mundo. Pero no está nada bien.



MI GRIS, ENFERMA

Saludos, maestros de la gris. Ante todo, felicidades por la revista y la sección de cartas. Tengo algunas preguntas y por eso he decidido ponerme en vuestras manos...

1. No hace ni dos semanas, por poco me da un patatús. Mi consola empezó a colgarme los juegos y las demos. Para colmo —¡desdichado de mí!— no había forma de que emitiera sonidos. ¿Qué puedo hacer? ¿Cuál creéis que puede ser el problema? ¿Alguna idea del coste de la reparación?

2. Sigo atentamente la evolución de las noticias acerca de la esperada PSX2. Este tema me preocupa, pues he invertido bastante dinero en mi gris. ¿Creéis que cuando salga la nueva PlayStation se cortará el flujo de juegos para ésta? ¿Le dedicaréis más atención a la pequeñina que a la mayor o viceversa...?

3. La demo de *Soul Reaver* es demasiado corta, ¿no creéis? A mí me gustó, pero me habría gustado más si hubiese sido más larga.

4. A mi hermana le encantó el jueguecito de Yaroze, *Super Bub*.

5. ¿Recomendáis *Gex 3*?

En fin, a ver si me publicáis la carta. Ya sé que es mucho pedir, pero es que me encanta vuestro aire festivo y cómo seguís el rollo a la gente.
¡Y que conste que no es peloteo!
Hasta otra.

Damián G. Ponce Villanueva del Rosario (Málaga)

Bueno, te contestaremos aunque no sea peloteo, pero la próxima vez pelotea, ¿vale? Es que nos encanta...

1. Lo que le pasa a tu consola es que tiene desajustada la lente. Si te ha pasado eso de repente, puede ser por dos cosas: porque ha sido manipulada justo antes o porque estaba defectuosa. Si estaba defectuosa de fábrica, todavía está en garantía: basta con que la envíes a Sony. Ellos te la repararán gratis, siempre que no haya sido manipulada... La mala noticia es que suele ser, en el 90% de los casos, consecuencia del chip multisistema, que ha desajustado la lente. En ese caso, olvídate de la garantía. Si ha sido manipulada, pregúntale al «manipulador» a ver si sus chips tienen garantía... Lo sentimos.

2. No, no tienes de qué preocuparte. Una de las razones por las que PSX2 será compatible con los juegos de la actual consola es porque se seguirán programando juegos para ésta que, al mismo tiempo, podrán ser comprados por los que sólo tengan la próxima consola. La estrategia es buena, desde luego, pero no afectará a nadie. Sólo a la competencia.

3. Nosotros a veces soñamos que nos liamos a mamporros con nuestra directora, y justo cuando vamos ganando, la muy bruja viene y nos despierta. Entonces es cuando decimos lo mismo que tú: *«Jo, qué pronto se ha acabado...»*.

Siempre puedes escribir a Crystal Dynamics y preguntarles por qué nos han facilitado una demo tan corta. Pero seguramente te contestarán que en las tiendas tienes una mucho más larga por unos billetitos de nada...

4. A nosotros también.

5. No, por ahora. La versión inacabada que hemos probado todavía no funciona tan bien como *Gex 2*. Quizás el mes que viene veamos algo más avanzado, pero por ahora no recomendamos *Gex 3* a nadie.

A nosotros también nos encantamos, gracias. Seguiremos siendo tan maravillosos, geniales, brillantes, inspirados e inspiradores.
Gracias, gracias, gracias. Eres muy inteligente...





ALUCINADO CON MGS

Hola, me llamo Fran y compro vuestra revista desde el número 5. Escribí hace mucho para hacer una pequeñas críticas sobre los porteros de *FIFA 97*, pero después de ver *FIFA 98* y *99*, perdono a los señores de Electronic Arts. No se me ocurrió volver a escribir hasta que probé vuestra demo *de Metal Gear Solid*. Después de estar jugando con títulos de Amstrad PCW, Amstrad CPC, Supernintendo... ya puedo decir bien alto lo que deseaba: ¡REALISMO! Teníais razón, es maravilloso poder agarrar por detrás a un guardia y arrastrarle hasta una esquina para retorcerle el pescuezo; estoy deseando que salga la versión completa.

Bueno, una curiosidad que he descubierto en *Metal Gear Solid*: en las escaleras que llevan al conducto de ventilación del piso B1, ve arrastrándote hasta donde está la chica (Meryl Sylvarburgh), que está haciendo abdominales. En este punto, si vuelves a salir a las escaleras, subes y miras de nuevo, verás que Meryl está haciendo flexiones. Pero la cosa sigue: repite lo de salir y entrar y la verás haciendo ejercicios en la pared. Repite una vez más y mira de nuevo... ¡Está haciendo abdominales como la primera vez pero sin pantalones!
La cosa se termina ahí (lo siento, golosillos).

Los programadores cada día hacen cosas más raras ¿verdad? Cuidado, Lara, que van a por ti. Ya podéis publicar la carta, porque de lo contrario me arrastraré por detrás de vosotros como Snake y... ¡crack!

Francisco Álvarez (Zaragoza)

¡Has hecho el descubrimiento del siglo, muchachote! Mil enhorabuenas. Eres nuestro ídolo (en serio).

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.



RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidad.

namco®



RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.

1 ó 2 Jugadores | Tarjeta de Memoria 1 bloque | Función vibratoria compatible | DUAL SHOCK™

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/ridge4

"PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4
Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 29

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

¡Un vibrante Dual Shock de colores para cada uno de los 10 ganadores! ¿Negro diamante? ¿Verde esmeralda? ¿Azul isla? ¿Variantes del cristal?... ¡A ver cuál te toca!



MC
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Guitarra

¿Quieres ser el centro de atención con tu guitarra?

¿Quieres que la fiesta vaya donde tú estés? ¿Quieres saber interpretar cualquier estilo? ¿Aprender a tocar la guitarra fácilmente sin saber solfeo? ¿Quieres tener desde el principio **una guitarra gratis** o una eléctrica a precio de regalo? Dí "Sí, quiero" e infórmate sin compromiso llamando a CCC al 902 20 21 22.

Manualidades y Decoración
- Monitora de Manualidades
- Decoración • Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía • Dibujo

Música
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista
- Diseño de Moda • Modista

Deporte y Salud Física
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios

Cultura
- Graduado Escolar • Escritor
- Acceso Univ. mayores de 25 años

Oposiciones
- Aux. de Correos • Prof. de Autoescuela

Empresa e Informática
- Introducción al Euro
- Asesor Fiscal • Contabilidad
- Asesoría Laboral
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio y Práctica del PC (Win. 95 o 98)

Marketing y Ventas
- Marketing • Psicología y Ventas
- Gestión Grandes Superficies

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación
- Prevención de Riesgos Laborales
- Técnico en Medio Ambiente

Área Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestión de Fincas

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

Idiomas
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso

Auxiliares Sanitarios
- De Enfermería
- De Geriatría • De Puericultura
- De Rehabilitación
- De Jardín de Infancia
- Técnico en Animación Geriátrica

Veterinaria y Cuidado de Animales
- Aux. Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Adiestramiento Canino

Técnicos
- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería • Mecánica • Motor
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica
- Electrónica • Radio • TV

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Maitre • Camarero • Barman

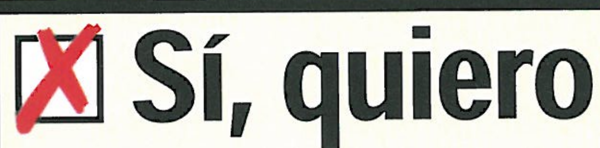
Técnica, Electrónica y Mantenimiento
- Electrónica • Hidráulica y Neumática
- Electrónica de Potencia
- Máquinas y Automatismos Eléctricos
- Electricidad Industrial
- Autómatas Programables

Cursos Interactivos de Entrenamiento
(En Soporte Multimedia CD Rom)

Mantenimiento Industrial
(Incluye todos los Cursos de Área Técnica, Electrónica y Mantenimiento)

Empresa
- Contabilidad I
- Contabilidad II
- IVA • IRPF

Técnico en Gestión Contable y Tesorería
(Agrupa los Cursos del Área Empresa más el Curso de Creación y Dirección de Empresas)



recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso :

Y conseguir completamente gratis la Guía de Programas de Formación.

Nombre y apellidos

Fecha de nacimiento / /

Domicilio

Bloque N.º Piso Prta.

Cód. Postal Población

Provincia

Teléfono D. N. I.

E-Mail

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
Gracias.



Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).



902 20 21 22

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)***

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger (demos jugables)***

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)***

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)***

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)***

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)***

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo exclusiva de Tekken 3***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

25



CD 25: ***TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)***

26



CD 26: ***Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)***

27



CD 27: ***Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)***

28



CD 28: ***Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)***

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐
20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



CONDUCIR, DISPARAR, LUCHAR, LLEVAR PAÑALES, SALVAR EL PLANETA Y VER CÓMO SE LEVANTA DE LA CAMA UNA CHICA GUAPA. ¿EN QUÉ OTRO DISCO PODRÍAS HALLAR EXPERIENCIAS TAN VARIADAS? (ERA UN PREGUNTA RETÓRICA, NO HACE FALTA QUE NOS LLAMES PARA CONTESTAR.)

Driver

■ EDITOR	GT Interactive
■ GÉNERO	Locura conductora
■ PROGRAMA	Demo jugable

En Europa *Destruction Derby* batió el récord de ventas. ¿Que por qué traemos esto a colación? Pues porque *Driver* toma el concepto básico de *Destruction Derby* (realismo, coches y accidentes) y lo sitúa en las calles de cuatro ciudades de Estados Unidos. Aquí juegas en el papel de Tanner, un poli de la secreta al que han adjudicado la investigación de varios asuntos en los que están implicados (lo has adivinado) varios coches que suelen ir a tope de velocidad por las calles de Nueva York, Los Ángeles, San Francisco y Miami. Pero no se trata de una persecución policial normal, sino que las misiones implican destrozar algunos edificios con el vehículo escogido, sonsacar información a un pasajero asustándolo con la velocidad de tu coche e incluso utilizar una foto robada para implicar a la pasma en un crimen execrable. En lo que se distingue este título es en la inteligencia de los demás usuarios de la vía pública, así como en la magnífica recreación de paisajes urbanos reales.

Como en *Destruction Derby*, el motor de tu coche y el de los demás, puede quedar hecho polvo, con el radiador echando humo, el capó que se cae y las ruedas bailando un twist. Las misiones se enmarcan en una trama en la que aparecen gángsters y sórdidos tipejos. Lo interesante es que estos personajes están controlados por el motor del juego y no se limitan a aparecer en cutres secuencias de vídeo. Recibes las instrucciones mediante el contestador telefónico (como en *Mission: Impossible*), y a partir de entonces el plan que sigas depende de ti. No se han reproducido los de ninguna marca en especial, pero los coches del juego son un homenaje a esos enormes cupés típicos del cine de los setenta.



«Me parece que no teníamos que ir por aquí, Paco.»

Seguro que te parece divertido lanzarte contra todo lo que ves; sin embargo, no es útil para llegar al final de cada nivel. Emplea los botones laterales para sortear el tráfico en los cruces, a menos que sepas contra quién vas a chocar.

■ Controles

Cruceta	Izquierda y derecha
⊗	Acelerar
⊡	Frenar/dar la vuelta
△	Freno de mano
◎	Reprís

L1 o R1 + direccción	Máxima capacidad de giro
L2 o R2 + ← o →	Mirar a izquierda o derecha
L2 + R2	Vista posterior

Aparte de la demo jugable, *Driver* incluye dos demos más que son una gozada. Si te estás un minuto sin seleccionar nada en la pantalla de menú, se pone en marcha un vídeo de ambientación nocturna y lluviosa, seguido por otra demo de ambientación diurna.

■ Características adicionales
En el juego definitivo hay 44 misiones (aunque puedes llegar a un final provisional después de completar 25).

■ Información adicional
Para conocer nuestro veredicto sobre el juego de portada, consulta nuestro PlayTest en este número.



Bloodlines

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO **Conquista de banderas**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Sabías que los marines que plantaron la bandera estadounidense en Iwo Jima tuvieron que repetir la escena para que les pudieran sacar la célebre fotografía? Tranquilo, sólo queríamos ilustrar la importancia que presentan las banderas en la historia mundial, además de en la historia de los videojuegos. Sólo hay que recordar tentativas arcade como *Return Fire*, en que se te invitaba a alcanzar la gloria acercándote a una base enemiga para arrebatarles la bandera antes de que ellos pillaran la tuya.

Bloodlines pretende tratar la captura de banderas desde una perspectiva más humana. En un escenario futurista, te enfrentas a uno o varios rivales y debes hacer tuyas todas las banderas excepto una. Para ello tienes que abordarlas, pero primero tendrás que detentar el control, capturando la primera bandera del juego o atacando al primero que lo hizo. La modalidad individual consiste en vencer a los enemigos que van apareciendo, pero cuando juegan cuatro personas con un MultiTap se desencadena una acción frenética. Un título original e interesante.



Vistosillo, ¿verdad?



■ Controles

✕	Saltar
□	Disparar
△	Capacidad especial
○	*Power-up*
L1	Recargar
L2	Amago

Salta, pelea, brinca, golpea. Como en el aerobic, pero con violencia.

R1	Neutralizar/bloquear
R2	Perspectiva del escenario

[Para elegir otras tres configuraciones, tienes que abrir el menú de opciones y escoger «configure controller»]

■ Características adicionales

En el juego definitivo puedes usar combos y ataques para acabar tanto con los rivales controlados por la CPU como con tus compañeros de juego. La partida individual se vuelve especialmente delirante porque tienes que capturar más banderas y derrotar enemigos más duros.

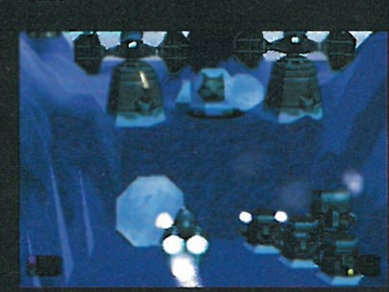
■ Información adicional

Para más información e imágenes sobre el juego, consulta el PrePlay de *Bloodlines* que apareció en *PSMag* 27.

Retro Force

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO ***Shoot 'em up***
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Los pantalones de campana se ponen de moda y pasan de moda de manera cíclica, pero el retro es más un estado mental que una grieta en el contínuum espacio-temporal. Es el caso de este título de mucho tiro y poco cerebro diseñado por Psygnosis. Si *Retro Force* fuese una película, los protagonistas serían Richard Gere y Bruce Willis, la habrían titulado *El chacal* y sería tan previsible como una canción de Georgie Dann. Pero como es un videojuego, es un *shoot 'em up* recuperado en el que los enormes vehículos del enemigo avanzan en pantalla esperando que les dispares, y en el que aliens indefensos dejan sus *power-ups* flotando por el espacio para que tú te los lleves alegremente. Poco más se puede decir, excepto que el título está arropado con unas 3-D elegantes, pero algo limitadas. Señores, preparen sus armas, por favor.



En *Retro Force*, tu nave lleva peinado afro y pantalones de campana. Era broma.

■ Controles

[Configura seleccionando en el menú de opciones y luego en «controls»]

✕	Arma principal
○	Bomba
□	Especial
△	Bomba inteligente
R1	Seleccionar disparo
R2	Seleccionar bomba
L1	Ascender
L2	Descender

■ Características adicionales

En el juego definitivo, como seguramente imaginas, los enemigos alcanzan un tamaño gigantesco y los niveles están cada vez más repletos de malvados extraterrestres.

■ Información adicional

En este mismo número asistirás a una explosión controlada de la jugabilidad de *Retro Force*, que ha sufrido las duras condiciones de prueba de nuestro PlayTest. *PSMag* te propone: «Dejar tu cerebro en modo pausa para disfrutarlo».

Rugrats

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Aventura de dibujos**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Estás sentado? Pues entonces empezamos. Si eres de los que chochean en cuanto ven a un bebé, seguro que conoces esos dibujos animados que tanto gustan a los enanos y a sus papis. La serie televisiva *Aventuras en pañales* es una atractiva combinación de fantasía pura y de todos esos ritos de paso que conocen bien los chiquitajos: los eructos, los triciclos, los dientes de leche, los cubos de playa y los reptiles gigantes; una auténtica enciclopedia de los traumas infantiles. Para reproducir toda esa locura, N-space ha optado por utilizar subjuegos con distintos niveles que se despliegan a partir de la casa familiar. En estos subjuegos se describen actividades infantiles típicas, como saltar a través de aros, cabalgar sobre un perro, lanzar discos de hockey a un ganso y jugar al mini-golf. En la demo se incluyen dos fragmentos: el del mini-golf y el de la dentadura del abuelo. Pasadlo bien, pequeños.

■ Controles

a) Mini Golf

← / →	Apuntar
△	Iniciar el «golfímetro» (pulsar △ otra vez para determinar la fuerza del golpe)

b) La dentadura del abuelo

Cruceta	Avanzar, retroceder, ir a izquierda o derecha
⊗	Saltar
L2	Desplazar cámara a la izquierda
R2	Desplazar cámara a la derecha
L1	Desplazar cámara hacia arriba
R1	Desplazar cámara hacia abajo

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



«Angélica está a un solo golpe de ganar el Open.»

¿La simulación de golf más sofisticada hasta la fecha?

■ Características adicionales

En la versión completa hay 12 subjuegos, que van desde saltar a través de los aros en el circo de Angélica hasta recorrer un laberinto con el perrito Spike.

■ Información adicional

Dirígete a la sección de PlayTest, donde encontrarás una reseña más bien crítica de este título.

Tank Racer

■ EDITOR	**Ubi Soft**
■ GÉNERO	**Carreras con tanques**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Si Mika Hakinnen corriese a la parrilla de salida y se encontrara con un tanque en lugar de con su Fórmula 1, pensaría que alguien desea arrebatarle su doble título de campeón mundial. Pero lo cierto es que los tanques, aunque no estén diseñados para la velocidad, tienen otras cualidades que les convierten en un buen elemento para un videojuego de carreras. En primer lugar, resultan casi indestructibles; en segundo lugar, sirven para disparar; y, todo hay que decirlo, ver cómo tu enemigo te revienta el tanque es desagradable, pero estimulante. Ni los tanques ni las pistas de *Tank Racer* son demasiado atractivos, pero el mecanismo del juego es bastante divertido, como descubrirás en cuanto cargues nuestra demo. No te olvides de usar el cañón de la torreta, que, aunque no sea determinante para ganar la competición, te ayudará a perjudicar a tus rivales. Y fíjate también en los animales en 2-D que ensucian el circuito. *PSMag* no tiene muy claro qué les ha pasado...

■ **Controles**

←/→	Girar a izquierda o derecha
⊗	Acelerar
◎	Invertir la marcha
◎	Frenar
Ⓐ	Tocar el claxon
R1	Disparar
L1	Mirar atrás
L2	Desplazar torreta a la izquierda
R2	Desplazar torreta a la derecha
START	Cambiar perspectiva
SELECT	Salir

■ **Características adicionales**
El juego definitivo incluye opción para dos jugadores y carreras para disfrutar a tope. En la modalidad individual puedes rebasar las filas armadas de tanques de competición (piénsalo: podrías ser campeón mundial de carreras de tanques. ¡Qué honor!). También hay subjuegos para prolongar la agradable experiencia de jugar con esos enormes trastos metálicos. No está mal.

■ **Información adicional**
PSMag se ha montado en su acorazado periodístico y ha valorado esta novedad en el número que tienes entre manos. La conclusión es que, pese a sus elementos interesantes, los gráficos lo desmerecen. Pruébalo antes de comprarlo.





El sacristán te ha dicho mil veces que no aparques delante de la parroquia. Bruto.

Ridge Racer Type 4

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Conducción**
■ PROGRAMA	**Vídeo**

Ridge Racer Type 4 ha elevado el nivel de brillantez gráfica de los juegos de conducción. Pero antes de ponerte al volante siéntante, relájate y disfruta de este vídeo promocional, en el que puedes ver fragmentos de la impresionante secuencia de introducción. Te enamorarás de la chica de *Ridge Racer* cuando la veas levantarse de la cama, salir a la calle, hacer autoestop y montarse en un fantástico bólido. ¡Observa cómo se agita su melena con la brisa! Qué boniiiito... y qué divertido.





A la izquierda, chica con coche espectacular. A la derecha, chica con avión en el pelo.



¿Problemas con tu CD?
Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Adventure Game

■ EDITOR	**Sony (Yaroze)**
■ GÉNERO	**Parodia del RPG**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Pues sí, otro tesoro jugable del arcón Yaroze. Esta joyita cómica toma algunos elementos típicos de los juegos de rol (la mala calidad de los personajes secundarios, las posibilidades de lucha poco realistas y limitadas), y se burla amablemente de ellos, ofreciéndote una breve experiencia lúdica. No está mal, si se tiene en cuenta que se elaboró en menos de un mes. Hmm, un día de éstos nos decidiremos a redactar un reportajillo para que sepas cómo se diseña un juego en Yaroze.

■ Controles

← o → Girar
↑ Avanzar
↓ Retroceder
⊗ Estocada/hablar





Rollcage

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Carreras futuristas**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

R*ollcage* te ofrece una oportunidad más de experimentar el intenso placer de conducir. Esta vez los amables chicos de Psygnosis han desarrollado una demo que te permite recorrer la primera pista de la competición individual del juego. Por cierto, se llama Paradise. No sabemos por qué.

■ Controles

←/→ Conducir
↓ Invertir vista
⊗ Acelerar
◎ Frenar
◎ Corregir trayectoria
◬ Invertir sentido
L1 Disparar *power-up* izquierdo
R1 Disparar *power-up* derecho

■ Información adicional

Rollcage recibió una puntuación de 9/10 en *PSMag* 27. No nos envíes tus tiempos en esta ocasión: el sorteo del fantástico Alfa 145 organizado por *PSMag* se basaba en la demo de *Rollcage* del mes pasado.



EL MES QUE VIENE

SYPHON FILTER

BIENAVENTURADOS LOS HÉROES DE LA AGENCIA, PORQUE DE ELLOS SERÁ EL PELLEJO DE RHOEMER... Y BIENAVENTURADO TÚ, QUE LEERÁS NUESTRO ANÁLISIS...

GRAN TURISMO 2

LA SECUELA DEL «MEJOR JUEGO DE CARRERAS DE 1998» EN OPINIÓN DE LOS LECTORES DE *PSMAG* ESTÁ EN CAMINO. SERÍA CONVENIENTE QUE CHARLÁSEMOS CON SUS CREADORES.

V-RALLY 2

HACE UN PAR DE AÑOS, *V-RALLY* REDEFINIÓ EL GÉNERO. ¿SERÁ CAPAZ SU SUCESOR DE REPETIR LA GESTA?

Y ADEMÁS...



CROC 2, RALLY MASTERS, SABOTEUR, UM JAMMER LAMMY, ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, GEX: DEEP COVER GECKO, KKND, T'AI-FU Y MUCHOS OTROS.

NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.



G M A E

Si tienes tu proyecto de tienda llamanos al
Tel: 96 151 71 76 o Fax: 96 151 84 73

VALENCIA
C/San Juan Bosco, 83-B
Tel: 96 365 53 63

TORRENT - Valencia
C/Ramón y Cajal, 50-B
Tel: 96 155 66 61

XIRIVELLA - Valencia
C/José Iturbi, 5-B
Tel: 96 359 40 33

MISLATA - Valencia
C/Isabel la Católica, 42
Tel: 96 383 63 69

ALAQUAS - Valencia
C/Vte Estelles,13
Tel: 96 151 75 94

PATERNA - Valencia
C/Vte Mortes, 53
Tel:606 75 29 42

ALBACETE
C/Teodoro Camino,36-B
Tel: 967 50 65 11

GRANADA
Ctra. Jaen, 68-Local 3
Tel: 967 50 65 11

MOLINA DEL SEGURA-Murcia
C.C. Eroski-Local B-10
Tel: 968 64 55 97

ONDA - Castellón
Avda/ Cataluña, 1
Tel: 617 219 004

VALL D' UXO - Castellón
Plaza El Circo, 7-B

GAMES FOX
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS

CENTRAL
C/ La Saleta, 16-B
Tel: 96 151 71 76
Aldaia - Valencia
central@gamesfox.com

www.gamesfox.com





Imelda Bueno

C/Arzúa, 25
28033 Madrid
Tel.: 91 382 50 40
Fax: 91 381 14 87

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

En Videojuegos e Informática simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS





GAME SOFT

VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER
TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS
ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTAS/3 DÍAS   N 64 300 PTAS/4 DÍAS
COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAMEBOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

CENTRO
C/ TRES CRUCES, 6
TELF.: 91 522 32 44
METRO GRAN VÍA

VALLECAS
C/ SIERRA DEL CADI, 3
TELF.: 91 477 59 81
METRO PORTAZGO

RETIRO
C/ ALCALDE SAINZ DE BARANDA, 7
TELF.: 91 409 68 97
METRO IBIZA

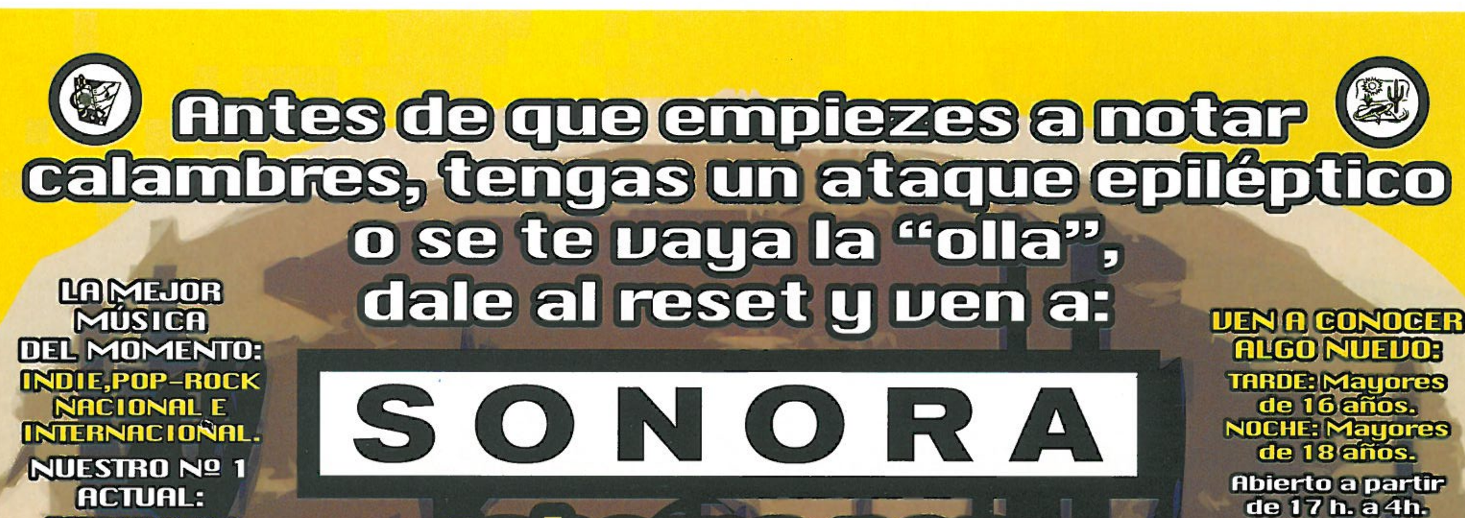
PROSPERIDAD
C/ EUGENIO SALAZAR, 47
TELF.: 91 416 99 38
METRO CRUZ DEL RAYO O PROSPERIDAD

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTAS. EN COMPRAS INFERIORES A 5.000 PESETAS Y DESCUENTOS DE 600 PESETAS EN COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PESETAS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS

YA A LA VENTA EL Nº 2



Objeto de culto



LA MEJOR MÚSICA DEL MOMENTO:
INDIE,POP-ROCK NACIONAL E INTERNACIONAL.
NUESTRO Nº 1 ACTUAL:
FATBOY SLIM ("The Rockafella Skank") B.S.O. FIFA'99

VEN A CONOCER ALGO NUEVO:
TARDE: Mayores de 16 años.
NOCHE: Mayores de 18 años.
Abierto a partir de 17 h. a 4h. madrugada.

REGALAMOS CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, ETC. TODOS LOS SABADOS TARDE.



ENTRADA LIBRE

QUE LA SUERTE TE ACOMPAÑE!
Pamplona, 96-104 (Jto. Zeleste) BARCELONA





SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

- Las últimas noticias en el mundo de la consola gris.
- Análisis de los juegos antes y después de salir al mercado.
- Trucos, reportajes y concursos.
- La revista independiente de PlayStation que esperabas.

¡Y AHORA CON POWER CD!

PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER

PRIMER CONTACTO
- BLOODY ROAR 2
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- LE MANS 24 h
- V RALLY 2

A EXAMEN
- NEED FOR SPEED Road Challenge
- Tai-Fu
- Viva football
- R-Type Delta

Y muchos más ...

ESTRATEGIA
- Aprende a jugar a Metal Gear Solid (II parte)

MONITOR
PlayStation 2 (primeros datos e imágenes oficiales)

¡¡Tiramos la casa por la ventana!! Joystick made in PSM

POSTER: Legacy of kain Need for Speed

¡¡Tiramos la casa por la ventana!! Joystick made in PSM



¡A LA VENTA EN TU KIOSCO!



START GAMES
NUEVOS PRECIOS
COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -
CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN
PEDIDOS TLF 96.539.34.75
TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS
639.90.16.16
DISTRIBUCION A TIENDAS TLF--670.59.59.65
E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES
1.950
DUAL SHOCK
3.990
Dreamcast
PlayStation
19.900
CON CADA COMPRA REGALO SEGURO
ALUNDRA 6.990
EXODDUS 7.990
APOCALYPSE 7.990
AZURE DREAMS 7.490
BREATH OF FIRE 3 6.990
FIFA 99 6.990
MEDIEVIL 6.990
TENCHU 7.990
UST-A-GROVE 6.990
COLIN McRAE 7.990
COLONY WARS 6.990
CONSTRUCTOR 6.990
COOL BOARDERS 3 6.990
TOMBI 6.990
ISSPRO 3.990
ISSPRO 98 7.990
ASH BANDICCOT 3 6.990
FORMULA 1 98 7.490
GRAN TURISMO 6.990
HEART OF DARKNESS 6.990
O.D.T. 6.490
RETALIATION 6.990
MICKEY´S 3.490
RESIDENT EVIL 2 8.490
VAL SCHOOLS 6.990
SPYRO 6.990
TOURING CARS 2 7.990
TOMB RAIDER 3 7.990
TEKKEN 3 7.490
MOTO RACER 2 6.990
TOMB RAIDER 4.490
DUKE NUKEM 7.990
TUS TIENDAS EN:
JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLAZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)
BONO GUARNER,10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE
CRISTOBAL SANZ, 26
FAX-965389189
ELCHE(ALICANTE)
CRONISTA REMIGIO VICEDO, 3
TLF 96.5525104
ALCOY(ALICANTE)



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
METAL GEAR SOLID
AL MEJOR PRECIO! - dto. para socios
LA MEJOR AVENTURA 3D DEL AÑO
ASTERIX
DISFRUTA CON TU HEROE DEL COMIC
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
RIDGE RACER TYPE 4
SIENTE LA VERDADERA VELOCIDAD
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
+ 1 REGALO!
GAME BOY
PC
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 2
BALEARES
• IBIZA: C/. Via Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 1
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Via, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castillo, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...





Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.



ENVIO A DOMICILIO


CLUB DE CAMBIO


COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



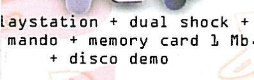
9.900
playstation + dual shock + disco demo

23.990
playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb. + disco demo


8.990
pistola assassin con pedales y retroceso


11.990
volante mad catz 2 (analógico, vibración, volante funda de piel)

14.490
volante dual force



22.990
playstation + dual shock + mando + memory card 1 Mb. + disco demo



4.500
dual shock



3.990
dual shock blaze


3.990
joystick devastator


2.100
control pad



2.100
memory card


4.990
pack periféricos


2.500
maletín juegos cd case


RIDGE RACER TYPE 4
7.990
REGALO DE LA DEMO DEL PRIMER RIDGE RACER EN ALTA RESOLUCION

RIDGE RACER TYPE 4 + DUO SHOCK

10.500


METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
12.990

METAL GEAR SOLID
8.490

GRATIS ESTA FANTASTICA PEGATINA PARA TU CONSOLA Y UNA DEMO DE SILENT HILL AL COMPRAR METAL GEAR EN GameSHOP


BLOODY ROAR 2 — 7.490

CARMAGEDON — 7.490

CIVILIZATION II — 8.490

HARD EDGE — 7.490

NO FEAR: (Mountain Biking) — 8.490

R-TYPE DELTA — 7.990


SOUL REAVER — 8.490

S. FIGHTER ALPHA 3 — 7.490

S.FIGHTER COLLECT. 2 — 7.490



ACTUA ICE HOCKEY 2 — 7.490

ASTERIX — 7.490

BICHOS — 7.990

BLOOD LINES — 7.990

DARKSTALKERS 3 — 7.490







HUGO — 7.490

KENSEI — 7.490

MONACO GRAND PRIX 2 — 7.490

MONKEY HERO — 7.490

NEED FOR SPEED IV — 7.990




PUMA SOCCER — 7.490

RESIDENT EVIL 2 — 7.490

T'AI FU — 8.490

UEFA CHAMP. LEAGUE — 7.490

VIVA FOOTBALL — 6.490








PLATINUM

ABE'S ODDYSEE — 3.990

BATMAN & ROBIN — 3.990

COOL BOARDERS 2 — 3.990

CRASH BANDICOT 2 — 3.990

CRASH BANDICOT — 3.990

EL MUNDO PERDIDO — 3.990

FINAL FANTASY VII — 3.990

G-POLICE — 3.990

GRAN TURISMO — 3.990















HERCULES — 3.990

JUNGLA DE CRISTAL — 3.990

MICKEY'S WILD ADV. — 3.990

MOTO RACER — 3.990

RESIDENT EVIL — 3.990

SOUL BLADE — 3.990

TEKKEN 2 — 3.990

V-RALLY — 4.990

WORMS — 4.590











ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Avda. Galaroza, 1
21006 - Huelva
Tlf.: 959231514

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro Carabanchel
28025 - Madrid
Tlf.: 914658194

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986220939

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775







TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA" – 10/10



¡ VERSIÓN EN CASTELLANO DISPONIBLE EN ABRIL !

KONAMI. Orense 34 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35